132 oldal • 3 CD melléklet • teljes PC játék

PC GURU

szórakoztató informatikai magazin 2003/8

TELJES JÁTÉK • KITTY HAWK

Helyszíni beszámoló San Franciscóból a Camp EA-ről

BATTLEFIELD VIETNAM
C&C GENERALS: ZERO HOUR
FIFA FOOTBALL 2004
LOTR: RETURN OF THE KING
MOHAA: BREAKTROUGH

ISMERTETŐK

WC3: FROZEN THRONE
TR: ANGEL OF DARKNESS
PIRATES OF THE CARIBBEAN
FLIGHT SIMULATOR 2004 • MIDNIGHT CLUB II

HARDVER

GEFORCE FX5900 TESZT
HANGFALTESZT
OPTERON PROCESSZOROK

GOTHIC II VÉGIGJÁTSZÁS

A PC GURU jelen számához három ingyenes CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznak, kérd őket az elárusítótól!

Ára: 1696 Ft - Előfizetéssel: 1296 Ft

CAMP EA 2003 • PIRATES OF THE CARIBBEAN • WARCRAFT III: FROZEN THRONE • TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS • GOTHIC II • GEFORCE FX5900 • HANGFALTESZT

WWW.PCGURU.HU

FIFA

Eddig a játék a foci 1%-át,
a labdabirtoklást jelentette.
Októbertől vár a fennmaradó 99%.
EA SPORTS
It's in the game.

A HÓNAP JÁTÉKA:
W3: FROZEN THRONE

Athras, Illidan, és a többiek, a Warcraft III hősei visszatértek! A Frozen Throne minden porcikáján a megszokott Blizzard-minőség érződik: több ötlet és újítás van benne, mint teljes hónapok RTS-termésében, és arra sem lehet panaszkodni, hogy rövid lenne: kiegészítő létére több küldetést tartalmaz, mint pl. a teljes C&C Generals! Az emberek, éjelfek, élőhalottak össznépi pankrációjába egy merőben szokatlan, Diablo-stílusú ork hadjárat visz még több változatosságot, és persze a szokásos csavaros sztori, megdöbbentő minőségű animációkkal fűszerezve. Egy gond van csak: a megemelkedett újrajátszhatóság, a nehezebb és összetettebb pályák dacára sem fog a Frozen Throne addig kitartani, míg a következő Blizzard-játék megérkezik!

Sziasztok!

Ha megnézitek a mostani PC GURU kínálatát, ideális képet láthattok. Minden főbb játékstílus képviseltette magát a hónapban, méghozzá nem is kis nevekkel! Ez azért örvendetes, mert az RPG, kaland és szimulátor programok körül nincs minden teljesen rendben, a fejlesztők szívesebben fordulnak a nagyobb népszerűségnek örvendő stratégiai és akciójátékok irányába. A most tesztelt Flight Simulator 2004 nem mindennapi darab, kiemelkedő példánya a repülőgép-szimulátorok sajnos nem túl népes táborának. A meglepetést talán a Gothic folytatása okozhatja, kimagasló játékélményt és nagyon pofásan szerkesztett programot tártak elénk a készítők, ennek örömére e havi végigjátszásunkat is ennek a játéknak szenteltük. Persze a nagy durranásokhoz át kell evezünk az akció és stratégia vizeire, itt leledzik a Breed, a Warcraft III Frozen Throne, vagy éppenséggel a Pirates of the Caribbean. Ide tartozna még Lara kisasszony legújabb produkciója is, azonban sajnos a vélemények megoszlanak, bizony ez már nem az igazi Tomb Raider... Ha pedig egy kis előretekintésre vágynátok, ajánljuk figyelmetekbe a Camp EA-ről készített exkluzív beszámolónkat.

Mint bizonyára észrevettétek, kényszerű cserét kellett beiktatnunk e havi teljes játékunknál, de úgy gondoljuk, hogy a friss, ropogós K.Hawk feledtetni tudja az esetleges bosszúságot az elúszott Caesar 3 miatt.

Befejezésképpen pedig engedjétek meg, hogy megköszönjük a visszaérkezett rengeteg kérdőívet, örülünk, hogy ennyien szeretnétek segíteni nekünk a lap fejlesztésében és alakításában.

PC GURU TEAM

6 .CD Tartalom
7 .K.Hawk: Survival Instinct

8 .Hírek

16 .Camp EA 2003 beszámoló
24 .Online világok
26 .Greyhawk: The Temple of Elemental Evil
28 .Full Spectrum Warrior
30 .Evil Genius
32 .Homeworld 2 fejlesztői napló
34 .Cossacks II interjú

36 .Pirates of the Caribbean
42 .Warcraft III: The Frozen Throne
46 .Tomb Raider: The Angel of Darkness
50 .Gothic II
53 .Csalások
54 .NosztalGuru

56 .Chariots of War
58 .Midnight Club 2
60 .Flight Simulator 2004
64 .Breed
68 .Disciples 2: Guardians of the Light
70 .A világ legbefolyásosabb emberei
72 .Gothic II végigjátszás
80 .Killing Spree!
82 .Gondolatébresztő
84 .Xbox rovat
86 .Mentőöv

88 .Hardver mentőöv
90 .Hardver hírek
92 .Mobil hírek
94 .Telefon karnevál
96 .Számítógépházak tesztje
100 .Windows XP útmutató
102 .Athlon64 és Opteron processzorok

104 .Hangfalteszt
110 .Homok a gépezetben
112 .GeForce FX5900
114 .Mesterkurzus
116 .Peltier hűtés
118 .Hardver fórum

120 .Levelezés
122 .Külvilág - Programajánló
123 .Külvilág - DVD
124 .Külvilág - Terminátor 3
125 .Külvilág - Andrew Vajna interjú
126 .Külvilág - Könyv rovat
127 .Külvilág - Zene rovat

128 .Következő szám tartalmából
130 .Impresszum

16. oldal CAMP EA 2003

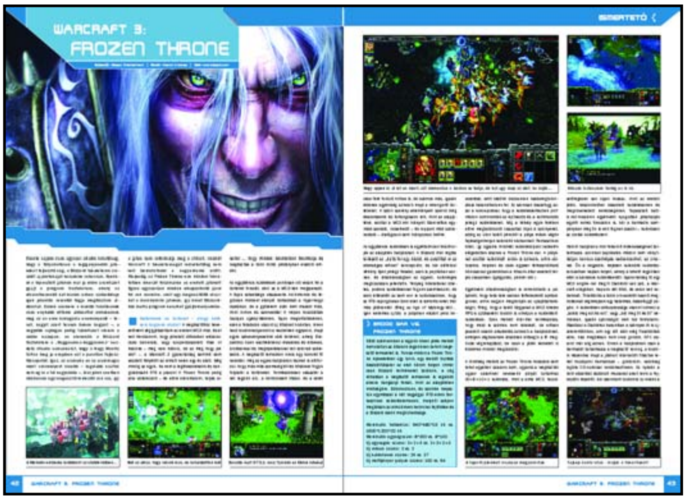
Az idei Camp EA első állomása a festői szépségű Vancouverben volt, ahol az EA Sports teljes fejlesztőcsapata egy álló napon keresztül készségesen állt az újságírók rendelkezésére.

24. oldal ONLINE VILÁGOK

Legutóbbi számunk TOP 100 szekciójában megbúvó kis statisztika szerint az elmúlt időszak játékai legfőképpen az akció és a stratégia műfajából kerültek elő, ahhoz azért kétség sem férhet, hogy a közeljövőben az online játékok mind nagyobb teret nyernek majd.

36. oldal PIRATES OF THE CARIBBEAN

Sea Dogs-rajongók, stop, ne tessék továbblapozni! Ímhol kedvenc játékotok második része, még ha neve egy új Disney-filmre lett is keresztelve, amelyhez viszont sok köze nincs, ám sajnos mégis van.



42. oldal WARCRAFT III: FROZEN THRONE

Évente sajnos csak egyszer adódik lehetőség, hogy a folyamatosan a legigényesebb játékokat fejlesztő cég, a Blizzard tökéletesre csiszolt új portékáját kezünkbe vehessük.

104. oldal HANGFALTESZT

Mostanra a prüttyögő „szpíker"-től eljutottunk a komoly minőséget nyújtó, házimozizásra is alkalmas sokcsatornás hangkeltő eszközökig és hangkártyákig.

112. oldal GEFORCE FX5900

Sok várakozás után végre hazánkba is elérkezett az NVIDIA új nagyágyúja, az GeForce FX 5900 az MSI támogatásában, és egy gyorsteszt erejéig megtapasztalhattuk, mire is képes.

CD MELLÉKLET

Ebben a hónapban folytatjuk a múlt havi szám mellől lemaradt E3-as animációk rátok tukmálását, melyekhez ismét igyekeztünk magyar feliratokat készíteni. Mindezek mellé desszertnek olyan extra nyalánkságokat kínálunk, mint például a huncraft csapatának legújabb munkája, a Warcraft III teljes magyarítása, amely nem csupán egyszerűbb szövegfordítást, hanem magyar szinkronhangokat is tartalmaz.

És ha már a magyarításoknál tartunk, érdemes betekinteni állandó rovataink közé is! Magyarítások rovatunkban jó pár fantasztikus játékhoz találhattok fordítást, augusztusi számunkban többek közt Dungeon Siege és GTA 3 honosítás várja a honosítások kedvelőit. Természetesen emellett a többi rovatról se feledkezzetek meg, hiszen Diablo II részlegünkben közkinccsé tesszük az 1.10-es ragtapasz újításainkat hatalmas listáját, Warcraft III rovatunkban egyetlen csokorba gyűjtöttük tippjeinket, Medal of Honor részlegünkben pedig megismerkedtetünk mindenkit egy új, fantasztikus mod-dal.

INDYCAR SERIES

Annak ellenére, hogy az autószimulátorok száma hónapról hónapra növekszik, a világ egyik legnépszerűbb versenyágát idáig még egyetlen cég sem sajátította ki magának. Pedig az igazi Indycar fergeteges sport, népszerűsége, rajongótábora a Forma-1-el ellentétben folyamatosan növekszik. Ezt a tényt igyekeztek most kihasználni a Codemasters programozói, amikor is elkészítették Indycar Series című szimulációjukat, aminek játszható demóját most ti is kipróbálhatjátok. Az egy pályát tartalmazó demó mi is próbára tehetségünket, hogy vajon képesek vagyunk az úton tartani egy 300-zal repesztő versenyautót.

NEIGHBOURS FROM HELL

A Jowood legújabb játéka igazi gyöngyszem, hiszen még bekategorizálni is nehéz. Vicces, szórakoztató és még külalakjára sem lehet panasz. Sőt, itthon magyar nyelvű változat készült belőle, melyet a hazai forgalmazó Pokoli szomszédok címmel már javában forgalmaz. Mindezek tetejére a demójának mérete mindössze 25 megabájt, úgyhogy ezek után képtelenség lenne bármi rosszat mondanunk róla. Annak, aki esetleg még nem ismerné programot, annyit érdemes tudni, hogy a játék elsődleges célja szomszédunk bosszantása, amit élő adásban, egy show-műsor keretében közvetít a televízió.

PURE PINBALL

Ismét büszkeséggel töltheti el szívünket a tény, miszerint nemrég újabb magyar játékszoftver látott napvilágot. Az Iridon Interactive játéka egy fergeteges látványvilággal megáldott flipper-szimuláció, amelyet mind a külföldi, mind pedig a hazai szaksajtó mindezidáig csakis dicsérő jelzőkkel illetett.
A CD mellékletünkön található játékdemó egyetlen asztalt tartalmaz, de a teljes verzióban három teljesen különböző felületen pattogtathatjuk a fémgolyót. A játék, illetve a demó egyetlen hátránya, hogy viszonylag erős gép szükséges a futtatásához.

További játékdemók:
Next Generation Tennis 2003 / Robocop

Animációk:
BF1942: Secret Weapons of WWII / Colin McRae Rally 4 / Empires / Evil Genius / Full Spectrum Warrior / Hidden and Dangerous 2 / The Lord of the Rings: TRotK / NFS: Underground / Railroad Tycoon 3 / Savage / Silent Storm / The Sims 2 / Star Wars Galaxies / Vampire the Masquarade: Bloodlines

Javítások:
Age of Mythology v1.06 / Freelancer v1.1 / Impossible Creatures v1.01 / Master of Orion III v1.02 / Rise of Nations v1.02 / Starsky and Hutch v1.32 / Warcraft III v1.06

Háttérképek:
Age of Wonders: Shadow Magic (2db) / Chicago 1930 / Half-Life 2 / Doom 3 (2db) / Full Throttle: Hell on Wheels (2db) / Nexagon Deathmatch / World of Warcraft / Morrowind: Bloodmoon (2db) / Flight Simulator 2004 (4db) / Greyhawk: Temple of the Elemental Evil (4db) / Homeworld 2 (4db) / Midnight Club (4db) / Pirates of the Caribbean (3db) / Tomb Raider: The Angel of Darkness (8db) / Warcraft 3: Frozen Throne

Shareware Játékok:
Blupimania 2 / Animate Tetblox / Arcadrome / Crimsonland / Fox Jones and the Treasures of El Dorado / Outbreak / Superstar Chefs / WildSnake Pinball Soccer *****

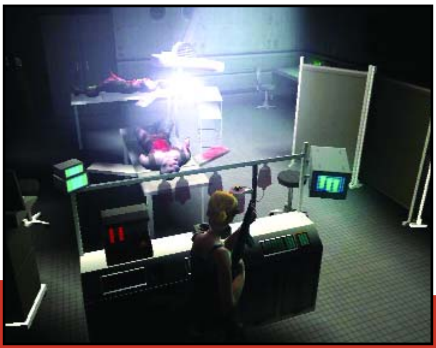
Rovatok:
Action! / Autószimulátorok / Battlefield 1942 / C++ / CM-sorozat / Counter-Strike / DarkBASIC / Diablo 2 / Elasto-Mania / GTA / Időgép / Killing Spree! / Klasszikusok / Linux / Mafia / Magyarosítások / Medal of Honor / Old Hardware / Quake 3 Arena / Sims / Repülőgép-szimulátorok / Star Wars / Warcraft III

K.HAWK: SURVIVAL INSTINCT

Fejlesztő: Similis Software **Kiadó:** JoWooD **Web:** www.k-hawk.com

A női nemre gyakran mondunk igent az akciójátékokban, szívesen vesszük, ha dögös, dúskeblű verziót állítanak a mentőakciók középebe, néha-néha egy különösen veszélyes példány még a főgonosz álarcát is felöltheti, de a legízletesebb felállásban a központi hős szerepkörét domborítja egy nagyon is csábos poligon-idom. A szerepkörrel való azonosulást a férfiállatok esetében persze előbb-utóbb átveszi a lengébb ruházatok utáni hajsza, ám még ezzel együtt sem lehet átlépni azon a tényen, hogy az utóbbi időben a nőkkel hajtott third-person játékokból kerültek ki a legnépszerűbb kultusz-macák (ld. Lara Croft). Bár a K.Hawk-ot ez a veszély nem fenyegeti, a kvinteszenciális lényeg – a női szereplő és a G.I. Jane körítés – erősen áthatja minden elemét. No és ne feledjük el azt sem, hogy Ulukai szaktársam alig hét hónapja tesztelte csak ezt a „fruskát”, így Kitty korántsem nevezhető öregecskének...

Survivor. A haditengerészet örökbecsű gyöngyszeme szerint ha belépsz a flottához, új országokat, új embereket ismerhetsz meg, és le is gyilkolhatod őket. Egészséges gondolat, de az ellenséges vonalak mögött, ha csak nem célzott alapossággal kerül terítékre az ismerkedés, gyanítom, még a legvérmesebbek is lemondanának róla.



A Navy SEAL egyik egységének Kitty Hawk nevű pilótája - kinek neve repülőgép-hordozóként lehet inkább ismerős - felderítő misszión a Csendes-óceán parányi szigete felett kopter kontra légvédelmi rakéta mutatvánnyal nyit, ami, ha figyelembe veszszük a felszín-levegő rakéták sajátosságait, csakis a gravitáció törvénye szerint végződhet. A helikopter lezuhan, túlélő csak a hölgyemény, se fegyver, se rádió. Az erdőben nyüzsögnek a rosszarcú emberek, és mivel Kitty kutyakötelességének érzi saját bőre megmentését, a titokzatos sziget felfedezésére indul. Miután sikerül a főhadiszállással kapcsolatot teremtenie, a légvédelmi állás hatástalanítását kéri a vezérkar, elvégre nem ők rendelkeznek a világ legnagyobb hadserege felett, mentse csak meg magát egyedül a csajszi. Ám hamarosan arra is fény derül, miért olyan bőszek a sziget őrei: nos, a szárazföld belsejében, szigorúan védett katonai támaszpont hűvösén egy őrült ex-generális a szuperkatona megteremtésén fáradozik. Talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy ezeknek az üzelmeknek a felszámolását szintén a mi nyakunkba varrják...

„Solid” lopakodás... Erős túlzással (Hideo Kojima a kardjába dőlne, ha látná, mit merészelek) a Metal Gear Solid „female” változatának is felfogható ez a külső nézetű akciójáték, annyiban mindenesetre nagy a hasonlóság, hogy itt is, ott is a lopakodásé a főszerep, és nem a mészárlásé. Az osonó művészet a hagyományos fény-árnyék összhatás helyett a kép jobb felső sarkában látható műszerre épül, ahol pillanatnyi helyzetünk van a térképre vetítve az őrök, kamerák látóterével egyetemben, valamint az ellenség hallótávolságának jelölésével. Az irányítás a megszokott jellemzőkkel manipulál, különlegesség talán, hogy ugrás nincs, viszont háromféle sebességbe kapcsolhatjuk Kittyt – értelemszerűen a lopakodó fokozatot akár le is ragaszthatjuk. Sajnos főhősnőnk nem rendelkezik legendás harcművészeti képzettséggel, még a női önvédelem herezúzó hatásmechanizmusát sem ismeri, így a célkereszt nyújtotta védelmi lehetőségek tárházát a hagyományos lőfegyverek jelentik. A hangtompítós Mark 23 és a PSG-1 mesterlövész flinta mellett felszerelkezhetünk a legmodernebb cuccokkal is, mint az MP5, a HK-XAR, a PSM2-R, a SOCOM vagy a Beretta 92. A hullagyártást lehetőleg kerülni illik, ha pedig mégis megtörtént a baj, akkor az áldozat dögcédulájának levételével az árulkodó test nyomtalanul eltüntethető.

A háziorvos ajánlásával... Kitty kalandozásai ugyan eltörpülnek Sam Fisher Splinter Cellben tett látogatásától, a látvány is szerényebb érthető módon (a dekoltázsára persze nem sajnálták a poligonokat), ám itt a lehetőség, hogy egy nő felett átvegyük az uralmat, ha csak kis időre is...

Tika

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

CONTRACT J.A.C.K.

Fejlesztő: Monolith Software
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2003. november 21.
Honlap: -

Senki sem él örökké. Még Cate Archer sem. – mondhatta volna a Fox Interactive, amikor sunyin kiszivárogtatta a következő No One Lives Forever projekt, a Contract J.A.C.K. részleteit. De nem mondta, hiszen tudta jól, hogy a Contract J.A.C.K. közel sem a NOLF-széria harmadik része (aminek fejlesztéséről még mindig csak a lefoglalt nolf3.com szolgál bizonyítékul), csupán egy stand-alone, azaz önmagában futtatható kiegészítő lemez – ennek ellenére jó néhány napig szándékosan nem szólt semmit, hadd találgassunk, s hallgassuk az ebből eredő sületlenségeket. Az add-onról egyébként a mai napig is csak annyit lehet tudni, hogy a NOLF és a NOLF2 közti időszak eseményeit meséli el, méghozzá a H.A.R.M egyik kivételes gazfickója, Contract Jack közvetítésével (feltehetően Volkov NOLF2-beli ördögi tervét kell előkészítenünk).

THE FATE

Fejlesztő: Tronwell Software
Kiadó: 4AM Entertainment
Megjelenés: 2003. augusztus 7.
Honlap: -

A Tronwell Software Koreában már debütált - és 110.000 példányban értékesített - szerepjátékában, a The Fate-ben egy fiatal harcost, Lonit alakítjuk, aki egy napon eltűnt testvére, Ranon nyomába ered. A kutatás során végül LaTranada szigetén köt ki, amely első látásra a legmeghittebb paradicsomok egyike, de a mélyén borzalmasabbnál borzalmasabb teremtményeket, földöntúli jelenségeket – s így hatalmas kalandokat – rejt. Természetesen Loninak ez még reggelire sem elég, egy önjelölt hőshöz méltóan a helyiek szabadságharcát is fel kell vállalnia, így a szépséges mágusnő, Reyna és a nemes lovag, Blunt kíséretében nekiugrik a mindent átható gonosznak. Természetesen az alkotók a többjátékos részt sem hanyagolták el, ebben 3 játékmód áll rendelkezésünkre (Deathmatch, Adventure, Team Play).

ÚJ ROVAT!

SIKEREK UTÁN: RISE OF NATIONS

Júliusban a hónap játékának választottuk a Rise of Nations-t, most pedig már a fejlesztés tanulságairól kérdeztük Brian Reynolds-ot, a játék fő designerét.

PC Guru: Visszatekintve a mögöttetek álló fejlesztésre, mi az, amivel a leginkább elégedettek vagytok, és mi az, amit másként csinálnátok, ha újrakezdhetnétek a játékot?

Brian: A legbüszkébbek azokra a játékelemekre vagyunk, amik miatt a Rise of Nations alapvetően eltér minden más RTS-től, például az országhatárok vagy a „lemorzsolódás", tudod, amikor veszítesz a katonáidból, ha ellenséges területre lépsz be. Ilyen játékelemeket eddig csak körökre osztott játékokban láthattunk. Ha újrakezdhetnénk... azt hiszem, a 3D terep megvalósítására kellene jobban odafigyelnünk.

PC Guru: Mi volt a fejlesztés legnagyobb tanulsága?

Brian: Túl optimisták voltunk a játék programozó-igényét illetően... Sose becsüld alá az új játékelemek megvalósításának és kicsiszolásának munkaigényét! Legalább egy plusz programozóval kellett volna nekivágnunk a játéknak emiatt.

PC Guru: Mi lesz a következő játékotok?

Brian: Egy fantasztikus új RTS-en dolgozunk, amiben alkalmunk nyílik felhasználni a Rise of Nations készítése során szerzett tapasztalatainkat. Ennél többet nem mondhatok, tudod, titoktartás, ha elmondanám, meg kellene öljelek... meg az összes olvasódat is... ezt biztosan nem akarod!

JOINT OPERATIONS

Fejlesztő: Novalogic
Kiadó: Novalogic
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.novalogic.com

A Novalogic multiplayerre kihegyezett akciójátékában, a Joint Operationsben a közeljövő Indonéziájában kell igazságot tennünk a helyszínre rendelt Joint Operation Force nevű alakulat és a függetlenségért harcoló szeparatisták közt. Ehhez számtalan fegyver, high-tech berendezés (értelemszerűen csak a jómódú amcsiknak), organikus csapda (ez meg az indonéziaiaknak) és jármű fog rendelkezésünkre állni (dzsip, helikopter, motorcsónak), csak győzzük fejben tartani lehetőségeinket a sok, csapatmunkára épülő játékmód közepette.

STREET LEGAL: RACING REDLINE

Fejlesztő: Invictus
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: www.invictus.hu

A Clever's mellett - lásd T3 hír, kicsit később - másik honi büszkeségünkről, az Invictusról sem feledkezhetünk meg, kiváltképp, mert serényen dolgoznak egy utcai versenyekre épülő valósághű szimulátoron. Mondjuk az alkotók autók tekintetében mintha kicsit szűkmarkúak lennének, mindösszе 9 járgánnyal téphetjük az aszfaltot, ellenben több száz alkatrész áll rendelkezésünkre, hogy módosítsuk benzintemetőnk jellemzőit. Persze a kevésbé kocsimániásokat nem ez fogja vonzani, sokkal inkább a hihetetlenül részletes törési modell, amely tulajdonképpen az autó minden egyes pontjára mért kisebb ütést is figyelembe fog venni a kasztni horpadásának, gyűrődésének, vagy akár lefejtésének ábrázolásakor.

HIDDEN & DANGEROUS 2

Fejlesztő: Illusion Softworks
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2003. III. negyedév
Honlap: www.hidden-and-dangerous.com

Cseh barátaink jó ideje gyűrik, gyúrják a Hidden & Dangerous második részét. A folytatásban ismét a II. világháború kapja a főszerepet, most Európán túltekintve afrikai helyszínekre is eltévedhetünk, de még Burma térségében is tombolhatunk a 9 kampányba ágyazott 23 küldetés során. További újítás még az intelligens NPC-k megjelenése és saját karaktereink RPG-szerű fejlődése, valamint multiplayerben a német oldal „megszállásának" lehetősége (érthetőbben: náciként is oszthatjuk az áldást). A járművek terén is történt egy-két változás, mind külsőleg, mind belsőleg megújultak, önfeledten hirdetve a newtoni fizikát. Pontos kiadási időpont sajnos még nincs, viszont a képekből – és a több éves fejlesztési időből – ítélve a megjelenésre már nem kell sokat várnunk.

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

Fejlesztő: Remedy Entertainment
Kiadó: Take 2
Megjelenés: 2003. október 31.
Honlap: www.maxpayne2.com

A Max Payne 2: The Fall of Max Payne egy évvel az előző rész után játszódik, amikor is a korábban bosszúvágytól fűtött Max már úgy néz ki, végérvényesen lecsillapodott, s egy bájos barátnővel próbál kiegyensúlyozott életet élni. Az újdonsült lelki együtállás azonban nem tart sokáig, újabb rosszfiúk tűnnek fel, így máris megkezdődik a higgadt, s egyben érezhetően feszített tempójú megtorlás. A revánsban ráadásul régi orosz barátaink is segédkezni fognak, ezzel még erőteljesebbé téve a torkolattüzek fényjátékát. Egyébiránt az alkotók szerint a sztori háromszor hosszabb lesz, mint az elődé volt, s ugyan a képregény jellegű történetmeséléssel szakítottak, azért lehetőségekhez mérten megpróbálják minél film noir-osabbra venni mind az átvezető animációk, mind az in-game jelenetek hangulatát.
Természetesen a játékmenetben is tetten érhető néhány jelentősebb változás: az időlassítás sebességét több fokozatban állíthatjuk, és a bullet-time-os elrugaszkodás után akár a földön maradva is oszthatjuk tovább az áldást. Persze ha kifogynánk a municióból, akkor sincsen semmi baj, a Kung Fu mod nyomán akár puszta kézzel is bármikor felvehetjük a harcot – remélhetőleg Enter the Matrix-szerű fegyveres kombókkal megspékelve.

RÖVIDEN

A sikeres Xboxos strandröplabda-játék, a Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball meghódítja a valódi strandokat is, a kiadó Tecmo ugyanis piacra dobta a játék hivatalos bikini kollekcióját. Már írtunk nekik, hogy igazán küldhetnének pár példányt – a belevaló modellekkel együtt természetesen –, nagyon szívesen tesztelnénk őket…

Az Amerikai Posta még a Postal első részének megjelenésekor beperelte a játék készítőit, mondván: a botrányos program negatív képet fest a postásokról. Hat év pereskedés után most végre megszületett a bíróság döntése, amely kimondja: a fejlesztőcsapat nem bűnös.

Egy éves születésnapját ünnepli a Magic the Gathering Online. Bár sokan temették a gyűjtögetős kártyajáték netes verzióját a „pénzért veheted a virtuális kártyapaklikat" koncepció miatt, az köszöni, jól van: százezer felhasználója havi 12.000 kisebb-nagyobb versenyen méri össze az erejét, az egy év alatt pedig 16 millió partit játszottak le, a cserélgetések során pedig 70 millió lap váltott gazdát.

Bár enyhén szólva is felemás a nemrég megjelent új Tomb Raider-epizód fogadtatása, a fejlesztők máris két folytatást jelentettek be, amelyek 2004 illetve 2005 nyarán fognak megjelenni, és az Angel of Darkness grafikus motorját használják majd.

A California State University szociológus-közgazdász kutatója kiderítette, hogy az EverQuestben a női karakterek szexuális alapokon nyugvó egyenlőtlenségektől szenvednek. Ennek alátámasztására többek között azt hozza fel, hogy a játékos karakterek mindösszе 20%-a nő, és a különféle aukciós weboldalakon eladott karakterek között a férfiak átlagosan mintegy 25%-kal drágábbak. A világ legjobb melója lehet ilyen mély értelmű kutatásokat végezni állam bácsi pénzén…

Sid Meier E3-on bejelentett új Pirates!-játékához a Firaxis licencelte a Gamebryo grafikus engine-t. Ez a motor hajtja többek között a Morrowindet, a Freedom Force-t és a Dark Age of Camelotot.

A JÓ...

ÚJ ROVAT!

Új rovatunkban a hónap legjobb, legrosszabb és “legcsúfabb” hírét szedjük csokorba...

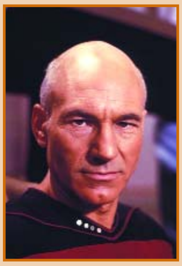
Új lendületet kap az utóbbi években elhalni látszó ECTS játékkiállítás. Idén a show a Game Developers Conference EU-val és a Sony Playstation Experience bemutatójával összeházasítva London Games Week néven kerül megrendezésre. A monstre kiállítás egy teljes héten át fog tartani augusztus 25-től 31-ig. Az esemény vonzerejét tovább növeli, hogy az Nvidia és az ATI egy-egy hatalmas partit rendez a résztvevők számára. Az utóbbi években elég gyér volt az érdeklődés a kiállítók részéről, ez azonban most megfordulni látszik, a nagy PC-s játékkiadók közül biztosan jelen lesz az Atari, az Eidos, az Ubi Soft, a Vivendi, az Activision és a Microsoft. Az eseményre 50000 látogatót várnak.

...A ROSSZ...

A Blizzard North alapítói, Erich és Max Schaefer, David Brevik, valamint Bill Roper, aki a Blizzard „arca” volt a külvilág felé, elhagyták a szupersikeres céget. A miérttel kapcsolatban csak udvarias, de semmitmondó nyilatkozatok hangzottak el. A cég folytatja a munkát (két bejelentetlen projektjük fut!), Roperék pedig új céget alapítanak, ahová szeretettel várnak minden ex-kollégát... A válás legnagyobb vesztese a gazdacég Vivendi: hónapok óta árulja játékrészlegét, ami a renegátok távozásával százmilliós értékcsökkenést szenvedett el. Reméljük, a jövő hónap jó híre a négyek új csapatának felállása lesz...

...ÉS A CSÚF

A Viacom filmóriás ötévnyi együttműködés után megvonta az Activisiontől a Star Trek világ számítógépes és videojáték-jogait. Az indoklás szerint az utóbbi Star Trek filmek és tévésorozatok nem hozták a várt eredményt, és a híres sci-fi univerzumban játszódó játékok sem nyerték el a hollywoodi fejesek tetszését. A Viacom ezért egy időre jegeli a Star Trek világot, és semmit nem jelentett meg a márkanév alatt. Az Activision még ’98-ban tíz évre kifizette a licencdíjat, és jelenleg is fejlesztés alatt állnak Star Trek-játékai. Az ügy a bíróságon landolt...



PATRICIAN III

Fejlesztő: Ascaron
Kiadó: Ascaron
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.ascaron.com/gb/gb_patrician3

Már javában készül az Ascaron valósidejű stratégiája, a Patrician III, bár pontos megjelenési időponttal még mindig nem szolgáltak a fejlesztők. A játék az 1300-as évek Észak-Európájába repít minket vissza, hogy egy sehol nem számon tartott kis város helytartójaként felvirágoztassuk a térséget, uralmunk alá hajtsuk a szomszédos területeket, s végül mi legyünk a hatalmas birodalom mindható uralkodója. Mindezt – lévén a Patrician III alapvetően kereskedelmi stratégia – főként pénzügyi tranzakciókkal kell véghezvinnünk, de ha úgy tartja kedvünk, erőnek erejével is bevehetjük a konkurens városokat (vagy a kószáló kalózokra fókuszálunk, s elfogásukkal szerzünk elismerést, nagyobb befolyást).
Természetesen új épületek, egységek is helyet fognak kapni a programban, magától értetődően részletesebb animációk és továbbfejlesztett mesterséges intelligencia közepette. Ha pedig nem lennénk elégedettek a fejlesztők küldetéseivel, akár saját térképeket is fabrikálhatunk a mellékelt pályaszerkesztővel.

TRACKMANIA

Fejlesztő: Nadeo
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: 2003. december
Honlap: -

Jópofa programnak ígérkezik a Nadeo által bejelentett autós-építős ritkaság. Azért nem egyedülállót írtunk, mert a jó pár évvel ezelőtt megjelent Stunts is hasonló elgondoláson alapult, és ez a játék is nagyjából ezt nyújtja. Kreativitással megáldott emberkék végre kiélhetik magukat, saját pályát tervezhetnek, amelyet aztán egy- vagy többjátékos módban birtokba is vehetnek. Nem kell megijedni, nincs szükség a 3D-s programok felsőfokú ismeretére, a fejlesztők egy nagyon egyszerűen használható szerkesztési elvet találtak ki, amelynek segítségével bárki könnyedén saját versenyhelyszíneket alkothat. Négyféle, előre elkészített környezetből

választhatunk majd: sivatag, vidék, tengerpart és vidámpark. A rendelkezésünkre álló 300 különböző tereptárgy pedig több mint meggyőző... A négy játékmódról sokat még nem tudni, ezért csak felsorolás szintjén: rally, sport, cascades és speed. Az 50-nél is több egyedi küldetés még tovább növeli a várhatóan egyébként sem kevés játékidőt, ezáltal kellemes meglepetés lehet a – jelen pillanatban nehezen elképzelhető – hosszú téli estéken.

DEAD TO RIGHTS

Fejlesztő: Bitmap Brothers
Kiadó: LSP
Megjelenés: 2003. október 28.
Honlap: www.deadtorights.com

A Bitmap Brothers fejlesztői semmit nem bíznak a véletlenre, sőt, talán saját magukra sem, hiszen készülő akciójátékukról, a Dead to Rights-ról ordít az „ebből is egy kicsit, abból is egy kicsit” esetlen hozzáállás. Már a történet gyanúsan Max Payne-szerű (a változatosság kedvéért itt nem hősünk családját, hanem az apját gyilkolják meg), és ha azt mondom, bullet-time is van dögivel, ráadásul a Splinter Cell élő pajzs hadműveletének kíséretében (magunk előtt vonszolhatjuk a lefegyverezett őröket), már alábbhagy a lelkesedés. Mindennek ellenére az előzetes videókból kitűnik, hogy a Dead to Rights-ban tulajdonképpen egy remek játék (játék? inkább minőségi katyvasznak nevezném) körvonalai rajzolódnak ki, kicsit a Return to Castle Wolfensteinre hajazva, elvégre az is egy tisztességes iparos munka volt csupán.

TERMINATOR 3: WAR OF THE MACHINES

Fejlesztő: Clever's Games
Kiadó: Atari
Megjelenés: 2003. IV. negyedév
Honlap: www.clevers.com

Bár újságunknak szerencsére semmi köze a bűzös politikához, azért talán helyénvaló egy szolidan bújtatott nacionalizmus, hiszen a hazai Clever's kapta a Terminator 3 játékadaptációját! A játék a Terminator-univerzumhoz talán legjobban illő műfaj (FPS) keretein belül fog mozogni, komplett single és multiplayer üzemmódokkal felvértezve. A „kampány” módban ráadásul a trilógiához illeszkedően magát Arnold Schwarzeneggert alakítjuk, így mind az első rész robosztus rosszfiújaként, mind a második – és feltehetőleg harmadik – már-már érző szívű bádogembereként kell végiglőnünk magunkat a pályákon. A többjátékos üzemmód is sok mókát ígér, lesz itt Team Deathmatch, Capture the Flag, Mission, mindez persze 8 kaszttal megtámogatva (4 az emberiség, 4 a terminátorok oldalán) és különféle járművekkel (gépkocsi, teherautó, tank, légi jármű, stb.), hogy még kiélezettebbek legyenek a lesből támadó organikusok és a nyílt színi harcot kedvelő monstrumok csatái.

CAPTAIN SCARLET

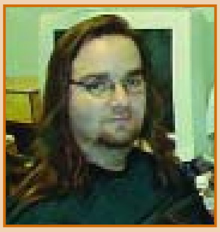
Fejlesztő: Batfish Studios
Kiadó: Digital Workshop
Megjelenés: 2003. szeptember 5.
Honlap: www.batfishstudios.com

A '60-as években nemcsak a Beatles-től vagy a Holdraszállástól volt hangos a világ, egy bizonyos “filmsorozat” is nagyban hozzájárult ezen időszak minden túlzásához. A Captain Scarlet egy mai szemmel nézve Playmobil figurák csatáira emlékeztető alkotásként dolgozta föl az űrutazás, vagy még inkább a földönkívüli lények létezésének lehetőségét. A Batfish Studios most 40 év távlatából próbálja a Captain Scarlet-féle fiktív 2068-as eseményeket számítógépeinkre vinni, hogy egy valós-idejű stratégia formájában mi is felvehessük a harcot a Mysteron névre hallgató idegen fajjal, akik különleges képességeiknek köszönhetően át is tudják venni az irányítást satnya kis agyunk fölött. Egyetlen reményünk a Green Spectrum névre hallgató kommandóscsapat, akiknek lépéseit 24 küldetésen keresztül kell dirigálnunk.

KÖVESD A FEHÉR NYULAT!

ÚJ ROVAT!

Hihetetlen, de igaz történeteket a játékfejlesztés világából.



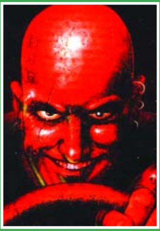
Biztos sokakban felmerült már a kérdés a Doom, a Quake, vagy legújabban a Doom 3 brutálisan naturális, rémálomszerű grafikáját elnézve: vajon honnan az inspiráció ezekhez a beteges, Giger vízióit idéző szörnyekhez és egyéb grafikai elemekhez. Nos, most lehull a lepel Adrian Carmackról, aki az id vezető grafikusaként az összes játékuk látványvilágának megálmodója. Adrian fiatalkorában iskola mellett egy kórház adminisztrációs osztályán dolgozott, ahol többek között az volt a feladata, hogy a műtétekről készült fotókat fénymásolja, archiválja és rendszerezze. Adrian a létező legdurvább sebek, nyílt törések, tumorok és baleseti hullák képei között töltötte a kamaszéveit – nem az a csoda, hogy a látottak erősen megviselték a tizenéves srác lelkivilágát, hanem hogy ép ésszel megúszta a kórházban töltött éveket. Viszont legalább a fantáziája különösebb megerőltetése nélkül tudta ontani magából a Doomhoz szükséges pokoli grafikákat... Csak egy példa emberünk munkamódszereire: egyik nap Kevin Cloud (az id másik grafikusa) vérző térddel állított be reggel dolgozni, mert útközben kisebb baleset érte. Adrian első dolga nem a seb ellátása volt, hanem Kevin térdének beszkennelése (!), hogy a képet aztán fel tudja használni a Doom 2 egyik fal-textúrájához...

RÖVIDEN

Múlt hónapban még az egymilliomodik eladott példány elérése volt a fő hír az Enter the Matrix háza táján, azóta még jobban pörög a Mátrix-őrület, és az Atari büszkén jelentette be a 2,5 milliós példányszám átlépését is. A játék ezzel kb. 100 millió dolláros bevételnél jár, ami ugyan eltörpül a film 400 milliója mellett, de mi azért vígan elfogadnánk zsebpénznek.

Jól megy mostanában az Electronic Artsnak, a részvényárfolyamuk 77 dollárnál történelmi rekordot döntött, ennek örömére közzé is tették a vezérkaruk fizetéseit. A legjobban természetesen a nagyfőnök Larry Porbst jár, évi 696 ezer dollárral (160 millió Ft), plusz 1,1 millió volt az év végi jutalma (250 millió Ft). A csúcsvezetők között leggyengébben a frissen kinevezett pénzügyi igazgató, Warren Jenson keres, ő évi 375 ezret (85 millió Ft) tesz zsebre a 404 ezres előirányzott jutalom mellett (92 millió Ft). Azért nem kell annyira sajnálni szegényt, a kinevezésekor megdobták félmillióval (115 millió Ft) „igazolási díjként”, plusz kapott százezret (23 millió) a lakásgondjai megoldására, és egy négymilliós (920 millió Ft) céges kölcsönt, amit nem kell visszafizetnie, ha négy évnél tovább marad a cégnél.

Ha már a milliónál járunk: a Microsoft a részvénytulajok nyomására rendkívüli osztalék címén 10 milliárd dollárt osztogat szét részvényesei között. A cég készpénztartaléka ezzel 36 milliárdra csökken, és előreláthatólag háromnegyed évbe telik majd, mire a mai szintet visszaállítja.



Minden idők egyik legnagyobb botrányjátéka, a Carmageddon a második és harmadik epizód felemás fogadtatása, és a legutóbbi rész óta eltelt három év hallgatás után feltámad! A járókeretes öreg nénik százhatvanas tempóval történő elgázolásának élményére vágyóknak azonban még 2005-ig várnia kell.

Eddig úgy tűnt, az Epic elég élesen különválasztja az egyszemélyes játéra kiélezett Unreal és a multira összpontosító UT sorozatot. Most azonban úgy tűnik, mégis meggondolták magukat – ráadásul az Unreal 2-höz hegesztett multiplayer kiegészítést ingyen letölthető formában ajándékozzák a rajongóknak.

ÚJ ROVAT!

AZT BESZÉLI MÁR AZ EGÉSZ VÁROS... (PLETYKAROVAT)

Új rovatunkban a hónap játékipari pletykáiból válogatunk, a piros csíkok azt jelzik, hogy szerintünk mennyire lehet hinni a senki által meg nem erősített "hírekben".

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90

Egyre újabb és újabb pletykákat hallani az állítólagos Fallout 3 fejlesztéséről. Az Interplay fórumain J. E. Sawyer (Icewind Dale 1-2 vezető designer) tett mostanában említést egy bizonyos Van Buren munkacím alatt futó játékról, aminek ő a projektvezetője – állítólag ez lenne a Fallout 3.

50 %

Makacsul tartják magukat a Fable PC-s verziójáról szóló híresztelések. Maga Molyneux is tett egy olyan megjegyzést, hogy „már elgondolkodott a dolgon"...

10%

Lehet, hogy összeolvad a két legjobb online játékmagazin, a Gamespot és az IGN. Előbbi kiadója, a Ziff Davis Media állítólag 18 millió dolláros ajánlatot tett az utóbbira, de egyelőre elutasításra talált...

30 %

A Blizzardtól szivárgott ki a hír, hogy az éppen szétesö North-csapat két projekten is dolgozik. Aki jólértesültnek akar tűnni, az természetesen „tudja", hogy az egyik ebből a Diablo 3.

85 %

Azt beszélik, nemsokára bezárja kapuit az EVE Online-ra tömegesen átálló játékosok miatt kisé kiürült Earth and Beyond...

20 %

Az EBWorld szerint 2004. január elsején megjelenik a Sam&Max 2.

5%

YAGER

Fejlesztő: Yager Development
Kiadó: THQ
Megjelenés: 2003. november 14.
Honlap: www.yager-game.com

A Yager Development First Person Shooterében, a – stílusosan csak – Yagerben egy jövőbeli fejvadász szerepében kell tetszelegnünk, hogy megbízóink a sikeres küldetések esetén a legmodernebb fegyverekkel, harci járművekkel, bio-implantátumokkal, valamint idegstimulátorokkal lássanak el minket (és persze, hogy kiérdemeljük az időközben jelentős jelentéstorzuláson átesett Yagermeister kitüntető címet). Kalandjaink vadregényes tájakra fognak elvezetni (trópusi dzsungel, hófödte csúcsok, védett erődök), a játék részletesen kidolgozott történetének köszönhetően pedig izgalmas és fordulatos csatákban lehet részünk. Habár a játék Xboxra már májusban megjelent, hozzánk, PC-re csak októberben fog eljutni aprólékos grafikájával, tökéletes fény-árnyék kontrasztábrázolásával és változatos játékmenetével.

CONFLICT: DESERT STORM 2

Fejlesztő: Pivotal Games
Kiadó: SCI
Megjelenés: 2003. szeptember
Honlap: www.pivotalgames.com

Feltartóztathatatlanul robog számítógépeinkre az SCI jövendő akciójátéka, a Conflict: Desert Storm 2! Nem is csoda, hiszen a tavaly megjelent első rész a második öbölháború kirobbanása után hetekig az eladási toplisták élén tanyázott, mély depresszióba kergetve a hosszú évek óta azt uraló The Sims-pereputtyot. A folytatásban ismét Bagdad térségében kell az ellenséges vonalak mögött tevékenykednünk, de most már valóban intelligens gépi ellenfelekkel (rejtőzködnek, becserkésznek, stb.), napszakváltozás lehetőségével, számtalan új fegyverrel, kidolgozottabb járművekkel és természetesen kicsit felturbózott grafikával (elvégre az engine alapvetően ugyanaz). Magában a játékmenetben is fellelhetünk majd változást, csapatunk tagjai végre a Rainbow Sixben látottak alapján haláloznak (nem támadnak fel minden sarkon), ezzel is megfontoltabb, tervszerű akciókra kényszerítve minket.

GANGLAND

Fejlesztő: Media Mobsters
Kiadó: Whiptail Interactive
Megjelenés: 2003. november
Honlap: www.mediamobsters.com

A Gangland nem titkoltan a néhai Gangstars-famíliára utal, hiszen feladatunk itt is egy komplett bűnszervezet semmiből történő felépítése. A nehezítés csupán annyi, hogy 4 szicíliai testvér (Mario, Angelo, Romano és Sonny) egyikeként kell belevágnunk a kétes üzelmekbe, így ha nem vagyunk elég körültekintőek, ügyeskedéseink előbb-utóbb véres családi tragédiákba fognak torkollni. Ez már csak azért sem ajánlatos, mert a Család mindennél fontosabb a Keresztapának, és aki vele szembeszáll, az legfeljebb a Halálnak csókolhat kezet (persze meglehet, hogy büszke lesz ránk, így aztán már csak őt kell eltávolítanunk a totális uralomhoz). A játékban több mint 500 NPC fog nyavalyogni nekünk, ebbe ugyanúgy beletartoznak a verőlegények, a bérgyilkosok, az informátorok, a fehér galléros pénzmosók, a prostik, a rokonok, mint a folyton kellemetlen helyen szaglászó rendőrök vagy az ellenséges maffiatagok.

JACK THE RIPPER

Fejlesztő: Galilea
Kiadó: Wanadoo Edition
Megjelenés: 2003 november 28.
Honlap: www.adventurecompanygames.com

A Jack the Ripper nevéhez hűen a világ leghíresebb sorozatgyilkosának, Hasfelmetsző Jacknek a történetét dolgozza fel egy olyan hebrencs újságíró szemszögéből, aki a gyilkosságok helyszíneit látogatva szép lassan megérti az őrült elme mozgatórugóit, lélekben mondhatni együtt él a kegyetlen gyilkossal. A horrorba oltott kalandjáték így egy kicsit az Interjú a vámpírral című mozifilm baljóslatú hangulatát fogja kölcsönözni, kb. 30 helyszín, 40 karakter, számtalan megfejtendő rejtvény és teljes 3D-s megvalósítás kózepette.

NASCAR THUNDER 2004

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Megjelenés: 2003. szeptember 23.
Honlap: www.easports.com/games/thunder2004

Az EA sikeres Formula 1-es projektje után egy másik népszerű kategóriában, a NASCAR játékok terén is beleerősít. Sorozatuk előző évi darabja már egész jónak volt mondható, de a Thunder 2004 nagyságrendekkel jobbnak ígérkezik. A cím kicsit megtévesztő, mert az őszi megjelenésből adódóan csak idei adatokra (autófestések, versenyzők) számíthatunk, de ezek még akkor is bőven aktuálisak lesznek. A játék új fizikai engine-t kap, ami biztosítéka egy igazi NASCAR szimulátornak – ha ebből levesszük a kötelező marketinges túlzást, reméljük, hogy a játékmenet komolyabb lesz, és például a tömegben való lökdösődést nem kezeli majd olyan nagyvonalúan a program, mint az előző rész. A karriermód abszolút újdonság: egy csapatot menedzselhetünk, szponzorokkal, autóépítéssel, gazdálkodással, miegyébbel együtt. 70 versenyzőből választhatunk, akik több mint 175 hivatalos festéssel képviseltetik magukat. A listában találunk aktív Winston Cup illetve Busch indulókat, továbbá a Grand National néhány jeles képviselőjét. Az idei évadban szereplő 23 versenypálya mindegyike helyet kapott, bónuszként száguldozhatunk az 50-es évekbeli Daytona Beach-en. Az átalakított multiplayer opció lehetőséget ad 16 játékos kapcsolatára, szélessávú net-elérés esetén a verseny közbeni üzenetek váltása is megoldott lesz.

PARAWORLD

Fejlesztő: Sunflower
Kiadó: Még nincs
Megjelenés: -
Honlap: -

A Sunflower minden bizonnyal belefáradt az Anno 1503-féle digitális valóságshow-kba, hiszen a Paraworld képében szinte azonnal egy fantáziavilágba dobta magát (amelynek alapötlete mindezek ellenére nem túl fantáziadús). Paraworld földjén ugyanis a dinók nem haltak ki, súlyos tonnáikkal trappolnak a végtelenben, és még az emberek is fejlődéstörténetünk ősi szakaszában vegetálnak. Ennek megfelelően feladatunk egy kisebb népcsoport fejeként a különböző, sokszor egymással ellenséges törzsek erőinek egyesítése és a dinoszauruszokkal való békés együttműködés megteremtése lesz (magyarán elfogni, meglovagolni, megenni). Amint a képekből is látszik, a Sunflower valós-idejű stratégiája grafika terén már most az élmezőnybe tartozik, és még ki tudja, mit művelnek az alkotók a következő másfél év során - lévén megjelenése akkor várható.

RÖVIDEN

A Black Eyed Peas nevű amerikai hip-hop zenekar új videoklipjében a Postal 2 jeleneteit fogja használni a mondanivalójuk illusztrálásához – a cenzorok már élesítik is az ollóikat...

Az eddig csak laza szövetségben álló Titus Interactive – Interplay – Virgin trió egy fedél alá költözik, és ezentúl Avalon Interactive név alatt adják ki a játékaikat.

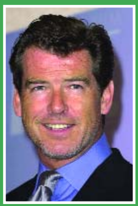
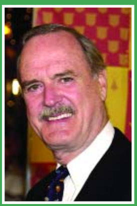
Ilyenre sem volt még példa: a Vivendi bejelentette, hogy a War of the Ring gyűrűk urás RTS fejlesztése olyan jól áll, hogy az eredetileg jövő tavaszra tervezett megjelenést karácsonyra hozták előre. Most már csak azt az embert keresik, aki ezt az indoklást el is hiszi...

A Star Wars Galaxies egy hét alatt 125.000 regisztrált játékost gyűjtött maga köré, ezzel a LucasArts–Sony duó minden idők legsikeresebb online játék-startját könyvelhette el. És ez még csak az amerikai premier volt...

Új játék-film a láthatáron! Augusztusban kezdődik az Alone in the Dark film forgatása Kanadában, a főszerepben Christian Slaterrel (Interjú a vámpírral, Tiszta románc, A rózsa neve).

Thaiföldön egy új törvény értelmében ezentúl este 10 és reggel 6 között nem tarthatnak nyitva az Internet-kávézók, és a különféle Internet-szolgáltatóknak blokkolniuk kell az említett időszakra az online játékokhoz való hozzáférést. A szigor oka a Ragnarok Online nevű korai online RPG, ami pár hónap alatt félmillió thaiföldi játékost vont a hatása alá, és az oktatási minisztérium szerint a tömeges éjszakába nyúló játék komolyan érezhető volt az ifjúság iskolába járási kedvén...

A múlt hónapban Shannon Elizabeth még egyedül árválkodott az új James Bond-játék, az Everything or Nothing szinkron-stáblistáján, azonban most újabb sztárok: Pierce Brosnan, John Cleese és Heidi Klum csatlakoztak hozzá.

ÚJ ROVAT!

CSAK MONDJÁK A MAGUKÉT…

A játékipar egyes szereplői lassan már többet nyilatkoznak, mint dolgoznak - és néha észveszejtő nagy okosságokat tudnak mondani. Új rovatunk ilyen aranyköpésekből válogat.

„Az újságírók adnak 80%-ot a játékra, és kérdezik, mit gondolok erről. Semmi vész: ennél többet nem várok. Az Angel of Darkness nem forradalmi játék, “csak” Tomb Raider-folytatás, egy minden eddiginél szebb, nagyobb és jobb Lara-kaland. Az ilyenekre nem szokás 100%-okat adni… szerintem ugyan megérné a maximális pontszámot, de oké, megértem, az legyen a műfajteremtőké, a Splinter Celleké és társaié. Viszont a 80% alatti értékeléseket egyszerűen nem érzem tisztességesnek.”
– Jeremy Heath-Smith, Core Design-alapító

„Mindenki azzal jön, hogy a Half-Life milyen eget-földet rengető hatással volt a játékiparra. Nem értem. Vegyük a Doomot, a megjelenése után egy éven belül legalább 40000 klónja készült; vagy ott a C&C, aminek a sikere a világ minden fejlesztőjét és kiadóját arra késztette, hogy elgondolkozzanak: nem kéne nekünk is ilyen játékot csinálni? Az Ultima Online-ról és az Everquestről már nem is beszélve… Egy tucat játékot sem tudnék felsorolni, amire azt mondanám, hogy igen, ezek tanultak tőlünk valamit, és arra próbálnak építkezni. A fenébe, hiszen még a Deer Hunternek is nagyobb hatása volt a játékiparra, mint a Half-Life-nak!”
– Gabe Newell, a Valve nagyfőnöke

„Csak annyit szeretnénk, hogy hagyjanak nyugodtan, csendben dolgozni a Duke Nukem Foreveren. Nem akarunk hisztériát. Nem akarunk drámát. Azt meg főleg nem akarjuk, hogy a Take 2 fejesei hülyeségeket nyilatkozzanak a játékunkkal kapcsolatban, csak azért, hogy két centtel feljebb tornásszák a részvényeik árfolyamát.”
– George Broussard, a 3Drealms vezetője

„Igen, a játékunk hasonlít a Warcraft 3-ra, ezt le sem tagadhatnám. A kiadónk, a Vivendi kérése volt, hogy az adott keretek között a lehető legjobban hasonlítson rá…”
– Ed Del Castillo, a War of the Ring vezető fejlesztője

„Igazán szerencsés vagyok, hiszen a feleségem is nagy játékrajongó. Ebből adódóan már a kezdetektől rengeteg közös témánk volt. Az első randinkon felmentünk a lakására és… és megmutatta a Diablo-karakterét. Azonnal tudtam, hogy ez a kapcsolat egy életre szól.”
– Bill Roper, volt Blizzard-fejlesztő

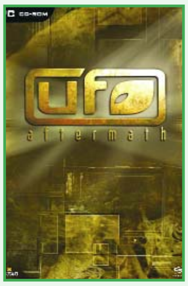
DUNGEON SIEGE: LEGENDS OF ARANNA

Fejlesztő: Gas Powered Games
Kiadó: Microsoft
Megjelenés: 2003 november 28.
Honlap: www.dungeonsiege.com

Úgy tűnik, a Dungeon Siege 2 fejlesztése közben akad némi szabadidejük a Gas Powered Games legényeinek, ugyanis jó érzékkel éppen a lapzártánk napján jelentették be az első rész kiegészítő lemezét. A címben szereplő Aranna egy trópusi sziget, itt zajlanak legújabb kalandjaink. Újdonság a választható karakterek egzotikumokkal való kibővülése (akár félóriással is nyomulhatunk, és vághatjuk a rendet a dzsungel szörnyei közt), illetve az ellenségek soraiban a vadonatúj csúnyaságok megjelenése - további kérdéseinket Chris Taylor a mindig hatásos “Egyebet nem tudok elmondani, kérem kapcsolja ki” fordulattal ütötte el. A kiegészítő a fantasy-detektívregények kedvenc szereplői, az alakváltók intrikái körül forog, ami azt sejteti, hogy az XP-gyűjtögetős szörny-mészárszék mellett csavaros sztorira és némi nyomozásra van kilátás. Sajnos a grafikus motor egyelőre a régi - abból csak a második rész alkalmából kapunk majd újat.

„…A KÉSÉSEK MIATT SZÍVES ELNÉZÉSÜKET KÉRJÜK…”

X2: The Threat - 2003. október
Wildlife Park - 2003. szeptember 12.
Cold Zero - The Last Stand - 2003. szeptember 5.
Premier Manager 03/04 - 2003. november
URU: Ages Beyond Myst - 2003. november 7.
XIII - 2003. október 31.
Delta Force - BHD: Team Sabre - 2004. I. n.é.
Greyhawk - 2004. február
Galidor - 2003. szeptember 19.
Tiger Woods PGA Tour 2004 - 2003. szept. 26.
Rugby 2004 - 2003. szeptember 5.
NHL 2004 - 2003. szeptember 19.
Madden NFL 2004 - 2003. szeptember 12.
BF1942: Secret Weapons of WWII - 2003. szept. 12.
Richard Burns Rally - 2004. I. negyedév
Captain Scarlet: Retaliation - 2003. szept. 5.
UFO: Aftermath - 2003. szeptember 12.
Korea: Forgotten Conflict - 2003. október 10.
Dead to Rights - 2003. október
Lords of EverQuest - 2003. december 5.
EverQuest II - 2003. december 5.
Far Cry - 2003. november 28.
Warlords IV: Heroes of Etheria - 2003. nov. 21.



ÚJ ROVAT!

KÉPALÁÍRÁS-PÁLYÁZAT

A pályázatunkra érkezett válaszok közül a szerkesztőség **Vajner Balázs** nevű olvasónk alábbi pályaművét találta a legjobbnak:

“Pista, beléd már hálni sem jár a lélek?”

A győztesnek gratulálunk, nyereménye egy E3-as ajándékcsomag, mindenféle földi jóval.

Aktuális feladványunk itt látható; a pályázatokat a *kepalairas@pcguru.hu* címre várjuk.

CAMP EA

Mostani beszámolónkat a Frei Tamás által elkezdett módon, és egy konkurens magazin nagyzási hóbortját lemásolva akár úgy is kezdhetnénk, hogy “világpremier”, meg hogy “csak itt, csak most, csak nektek, csak nálunk, exkluzív”, hiszen a magyar PC-s játéklapok közül egyedül a PC GURU képviseltette magát a 2003-as Camp EA rendezvényen. Mi azonban ezt nem tesszük, hiszen a PC GURU mellett további 50 újság kapott meghívást az Electronic Arts kétállomásos játékshowjára a világ minden tájáról, ahol először Kanadában, majd az Egyesült Államokban mutatták be legújabb játékaikat. Helyszíni beszámolónkat fogadjátok szeretettel!

Sasa

FIFA FOOTBALL 2004

Az idei Camp EA első állomása a festői szépségű Vancouverben volt, ahol az EA Sports teljes fejlesztőcsapata egy álló napon keresztül készségesen állt az újságírók rendelkezésére. Érkezésem előtt nem értettem, hogy az Electronic Arts miért éppen a FIFA-sorozat legújabb tagjának szentel egy teljes napot, hiszen a Camp EA következő, san franciscoi végállomásán olyan nevek kerültek terítékre, mint a Battlefield Vietnam, a Sims 2, vagy a C&C Generals kiegészítő lemeze, a Zero Hour. A rendezvény nyitóbeszédét tartó Rory Armes azonban minden kételyem eloszlatta és világossá vált, hogy a kanadai stúdió a tavalyi évhez hasonlóan idén is forradalomra készül: nemcsak szebb, hanem minden szempontból átdolgozott, minden elemében újraírt szimulátorral jelentkeznek.

A jelszó: Off the Ball Control

A stúdió új szlogenje - „Eddig a játék a foci egy százalékáról, a labda birtoklásáról szólt... októbertől éld át a többi 99%-ot!” - immáron teljes szabadságot ígér a rajongóknak, de hogy a valóság megfelel-e a fenti állításnak, arról a vancouveri prezentáció előtt még senki sem lehetett biztos.

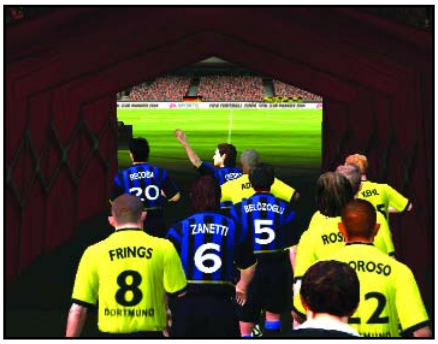
Az Off the Ball Controlnak köszönhetően az új FIFA-ban minden csak rajtunk múlik, így mostantól nemcsak a labdát birtokló, vagy labda felé haladó játékosnak, hanem a pályán lévő összes karakternek utasítást adhatunk - illetve, ha nem adunk, azok a személyre szabott taktikáink (lásd később) követve hajtják végre utasításainkat. Ez így elsőre mindenki számára bonyolultnak hangzott, de öt perc játék után már kitűnően alkalmaztuk az új lehetőségeket.

Az Off the Ball Control lényegében egyetlenegy új gombot és a kontroller jobb oldali analóg karjának mozgatását jelenti. A gombot lenyomva kijelölhetünk, majd utasítást adhatunk a stratégiailag kedvező pozícióban álló játékosnak, akinek így immár nemcsak becsúszásra és a labda elpöccintésére, hanem az ellenfél mezének megrántására, vagy könyöklésre is lehetősége nyílik. Az Off the Ball Controlt azonban nemcsak védekezéskor és a labda megszerzésekor, hanem támadáskor is kiválóan alkalmazhatjuk. A gomb lenyomását követően a kamera új nézetbe vált és minden egyes labdaszerzésre esélyes csapattagunk felett megjelenik egy szimbólum. Ha ekkor a szimbólumokhoz tartozó billentyűt lenyomjuk, a jobb analóg karral lerázhatjuk magunkról ellenfelünket, így tiszta pozícióba kerülve gond nélkül vehetjük és vezethetjük kapura a labdát.

Forradalmi játékélmény

Az Off the Ball Control mellett a készítők további újdonságokkal tupírozták fel játékukat, amelyek közül a különböző felállások személyekre bontható szerkesztése emeli a FIFA 2004-et vetélytársai fölé. Az új editornak köszönhetően minden egyes játékost külön „személyiséggel” ruházhatunk fel, akik a pályán az általunk előre meghatározott területen belül önállóan, vagy a mi utasításaink szerint avatkoznak be a küzdelembe. Egy Real Madrid meccsen pl. beállíthatjuk, hogy Robero Carlos, a csapat balszélsője támadáskor és védekezéskor mennyire rohanjon előre, illetve húzódjon hátra. Így az eddig megszokottaktól eltérően a felállások skálázásával nemcsak a készítők által eltárolt taktikákkal élhetünk. A játékélmény szerves részét képzik az új renderelő motorral életre keltett stadionok, és játékosok mozgatásáért felelős rutin is. Míg előbbinek köszönhetően milliméterről milliméterre modellezték le a világ leghíresebb stadion-

jait, addig utóbbival a lehető legélethűbb mozgásokat érték el. Az EA Sports által Organic Motion névre keresztelt eljárásnak köszönhetően a játékosok minden egyes mozdulatát animációs fázisokon keresztül vezeti át a másikba, így megszűnik a sportjátékok gyermekbetegségének számító egy helyben forgás. Az Organic Motion mellett ráncfelvarráson esett át a futballisták arcának és testfelépítésének megjelenítése is. A motion capture eljárással felvett, tökéletesen csontozott játékosok arca felismerhető, az izmok alkalmazásával gesztikulációik szemmel láthatóak, ráadásul a híresebb játékosok közreműködésével személyenként felvett mozgások más és más megjelenítést kaptak, vagyis ugyanabban a helyzetben másképp végzi a szabadrúgást Beckham, mint Ronaldo.



A mozgásokhoz szorosan illeszkedik a labda fizikája, amely Newton törvényszerűségeinek megfelelően viselkedik, az AI pedig az összes játékos esetében az éppen aktuális pozícióhoz igazítja az animációs fázisokat: azaz minden játékos a labdára figyel. Tudják honnan jön, és a csapattagok mozgását figyelve azt is tudják, hogy az elrúgás vagy fejelés pillanatában hova fog érkezni.

Új játékmódok

A FIFA 2004-ben a technológiai újdonságok mellett két új egyjátékos opció is helyet kapott. Carrier módban lehetőségünk nyílik a csapat teljes menedzselésére. Munkánk során a játékosok az eredmények függvényében változtatják moráljukat, edzéseket tarthatunk és az adott ligán belül leigazolhatjuk az ellenfél játékosait. Ha még ennél is többre vágyunk, be kell töltenünk az EA legújabb Total Club Managerét, amiben az összes liga minden egyes játékosát megvásárolhatjuk, majd a két játékot szinkronizálva teljesen új csapatokat hozhatunk létre. A Carrier mód érdekessége, hogy a megszokottaktól eltérően a liga megnyerése után a következő évadban továbbvihetjük jelenlegi csapatunkat, így a gyengébb klubok is esélyt kaptak arra, hogy ha nem is azonnal, de három-négy szezon lejátszása után a dobogó közelébe juthassanak.

EA Sports: It's in the game

A sorozat legújabb tagja várakozásomon felül teljesített. Első ránézésre nem tűnt többnek, mint egy grafikailag feljavított verzió, de a több órás játék során pillanatról pillanatra fedeztem fel a program apró szépségeit. A nap végére minden újságíró szuperlatívuszokban beszélt a játékról és online támogatásnak köszönhetően előre lebeszélték az októberi megjelenést követő mérkőzéseket.

Rory Armes interjú

Pár évvel ezelőttig a FIFA-sorozat egyeduralkodónak számított, de az elmúlt két évben a Sony This is Footballja és a Konami Pro Evolution Soccerje megszorongatta, több kritikus szerint le is körözte az EA termékét. Mennyiben változtatta meg az EA Sports hozzáállását a konkurencia megerősödése?

Mivel már tíz éve dolgozom az EA Sports csapatában, minden egyes sikert és megrázkódtatást együtt éltem meg a fejlesztőkkel. A kezdeti sikerek után valóban elkényelmesedtünk, és a program grafikáján kívül vajmi kevés változtatást hajtottunk végre... Sosem csak egy szebb játékot adtunk ki, de a forradalom sajnos évről évre elmaradt. 2002-ben a konkurencia kiváló és több esetben a saját játékunkon túlmutató ötletekkel ruházta fel saját szimulátorát, így a FIFA aktuális darabját már nem mondhattuk a kategória legjobbjának. Önkritikát kellett gyakorolnunk és új erőre kapva mindent a legelejéről kezdenünk. A 2003-as FIFA már egy minden elemében újraírt koncepció gyümölcse lett, amit mind a sajtó, mind a játékosok elismertek. Ott és akkor elhatároztuk, hogy soha többé nem kényelmesedünk el, és a játékosok igényeinek megfelelően az éppen aktuális technológia keretei között a lehető legjobb sportjátékokat készítjük.

Az új FIFA várakozásaim felett teljesített. Mi volt a legnehezebb a fejlesztés során?

Szinte mindent újra kellett írunk. Új a mesterséges intelligencia, az animációkat renderelő rutin, a felállásokért felelős algoritmus, egyszóval minden! Ráadásul látványossá és könnyen kezelhetővé kellet tennünk a program forradalmi újdonságát, az Off the Ball Controlt. Amikor ezzel végeztünk, Danny Isaac - akinek többek között a Premier League Football Managert köszönhetjük - azzal az ötlettel állt elő, hogy az EA éppen aktuális manager programját tegyük kompatibilissé a FIFA-val, azaz a Managerben leigazolt játékosok a FIFA 2004-ben is az új csapatban játszhassanak... természetesen megcsináltuk ezt is.

A FIFA 2004-ben szemlátomást több együttes szerepel, mint a 2003-as részben. Új licenceket is vásároltak?

Igen! A 2004-ben alsóbb osztályok is szerephez jutnak majd. Jelenleg 24 liga, 500 csapat és több mint 10000 játékos szerepel, így az új részben már a portugál és a holland liga csapatait is kipróbálhatod majd.

Tíz éve dolgozik az EA Sportsnál, így gondolom nagy focirajongó. Melyik volt élete legizgalmasabb képernyő előtt átélt pillanata?

Az 1994-es brazil-olasz világbajnoki döntő, amikor 120 perc után döntetlenre állt a meccs. A 11-esek következtek. Roberto Baggio negyedikként helyezte földre a labdát, majd egy egész futballnemzet volt biztos benne, hogy a VB egyik legnagyobb sztárja berúgja... Baggio azonban kihagyta, így Brazília lett a bajnok. A This is Football megjelenésekor nagyjából ugyanazt az érzést éltem át, mint Baggio a kihagyott tizenegyesnél... de látod: mindketten felálltunk!

C&C GENERALS: ZERO HOUR

Az év egyik legnépszerűbb stratégiai játéka sem kerülhette el a sorsát, így a Camp EA-n végre bemutatásra került a Command and Conquer Generals küldeteslemeze, a Zero Hour (munkacím). Az igazat megvallva nem vártam túl sokat az EA Pacific fejlesztésétől, éppen ezért ért váratlanul az a számtalan újdonság amelyet a küldeteslemez felvonultatott. Bizton állíthatom, hogy a Zero Hour az EA történetének legjobb kiegészítőjeként fog bevonulni a történelemkönyvekbe!

Közkívánatra

Számtalan kritika érte a Generalst a játék kezelhetősége miatt. Senki nem értette, hogy az évek óta működő jobb és bal egérgomb együttes használata, valamint a kurzorgombokkal történő vezérlés hogyan maradhatott ki a játékból. A rajongók szava azonban meghallgattatott, így a Zero Hourban immár opcionálisan bekapcsolható lesz a Warcraftban megszokott és kiválóan működő rendszer. Mindezek ellenére Craig Owens, a játék termékmenedzsere teljes mértékben elégedett a régi rendszerrel, de mivel megunta a napi több ezer (!) e-mailt, amelyekben a rajongók kizárólag a játék kontrollját nehezményezték, úgy döntött, hogy enged a kérésnek… köszönjük.

Egységek, épületek, general-pontok

A Zero Hourban természetesen mindhárom nemzet számtalan új és hasznos egységgel, épülettel és a general-pontokért aktiválható támadási lehetőséggel gazdagodott. A Camp EA-n kiállított verzióban egy-egy küldetést játszhattunk végig a kínai, amerikai és GLA oldalon, valamint kipróbálhattuk a kiegészítőben debütáló Challenge játékmódot is. A játszható missziók a készítők elmondása szerint közel sem tartalmazzák az összes újdonságot, ám a bemutató még így is több, mint egy órát vett igénybe.

USA

Amerikai oldalról végre megjelentek a hatalmas anyahajók, amelyek a központi épület felépítése után légierő-utánpótlással segítik diadalra vinni a hazafias amerikai hadsereget. Az úszó erődök igazán impozáns képet festenek, a róluk indított repülőgépek és bombázók a Generalsban már megszokott, aprólékosan kidolgozott animációk keretében szállnak fel és le.

Az új hadi épületekben legyártható ambulanciás autó a sérült gyalogos egységek gyógyítására használható. A GLA vegyi fegyverei ellen védtelen gyalogság eddig csak géppuskatöltelékként szolgált, de a Zero Hourban a Chemical upgrade-nek köszönhetően immár vegyvédelmi ruhával láthatók el. A mentőautókkal megtámogatott gyalogosok így már a terroristák ellen is bevethetők. A gyalogságon kívül természetesen új, modern hadi gépezetek is szerephez jutottak a Zero Hourban. Az amerikai Sentry Drone láthatatlanul képes belopózni az ellenfél bázisára, a Microdrive tank hatalmas területre ható mikrohullám-támadásával pillanatok alatt bénítja meg és okoz maradandó sérüléseket a hatósugarába kerülő ellenséges gépeknek, míg a vadonatúj Avanger tankot rakéták elleni lézeres védelemmel és gépágyúval látták el, így légelhárító szerepe mellett komoly rombolóerővel is rendelkezik.

A harci egységek mellett új és hasznos épületek is helyet kaptak a játékban. A Fire Base megépítése után lehetőségünk nyílik területre ható gépágyúk telepítésére és Tomahawk, vagy ballisztikus rakéták indítására. A C&C Generals legkedveltebb újdonsága a generális-pontok bevezetése volt, így a kiegészítő lemezben minden nemzet kapott egy új, öt generális-pontért aktiválható támadási módot. Amerikai oldalról a bevethető harci eszközt Spectro

Craig Owens, a játék termékmenedzsere

2-nek hívják, amelyet aktiválva egy bivalyerős páncélzattal rendelkező repülőgéppel mérhetünk támadást egy majd' egy képernyőnyi területre. A territórium felett körözö gép a hatósugarába eső összes ellenséges gépre halálos géppuskasorozatot mér.

Kína

A kínai oldal leghasznosabb és legimpozánsabb új harci egységét a Helix 2 személyében üdvözölhetjük. A hatalmas helikopterrel a gyalogosok mellett tankokat is szállíthatunk, ráadásul a rakodótérben szállított egységek az amerikai Humvee jeephez hasonlóan tüzet nyitnak az ellenségre. Ha mindez nem lenne elég az üdvösséghez, a légi támaszponton különböző upgrade-ekkel (napalm géppuskafészek, propagandatorony, és nukláris töltet) láthatjuk el azt, így megfelelő védelem mellett a Helix 2 a játék egyik legerősebb járműve lehet.

Gyalogság terén kínai oldalról a Zero Hourban a Nuke Hunter debütál. A különleges rakétavetővel felszerelt gyalogos nagy robbanóerejű TNT-vel van felvértezve, amit aktiválva minden egyes épületet a levegőbe repít. A hadiüzemben legyártható egységek száma is tovább bővült. Az immár legyártható kínai tank képes lebénítani bármelyik közelébe kerülő, elektromos energiával működő ellenséges járművet, majd lézersugaraival felrobbantani azt.

A kínai hadsereg pénznyerésre képesített hackerei a kiegészítő lemez jóvoltából jóval hatékonyabban képesek gazdagítani a játékos erőforráskészletét, az Internet Center megépítése után ugyanis az eddig védtelen kódtörőket az újonnan legyártott épületben állomásoztatjuk. Ha megfelelő számú hackert szállásoltunk el a központban, a Satelit Power kifejlesztésével a térkép bármely ellenséges központját megcsapolhatjuk.

Kínai oldalról öt generális-pontért hozzáférhető a szőnyegbombázás lehetősége, amivel az amerikai Spectro 2-höz hasonlóan hatalmas rádiuszú területekre mérhetünk csapást.

GLA

Az újdonságok tekintetében a terroristákat sem érheti panasz, bár az igazat megvallva ezek száma a kipróbálható verzióban jóval kevesebb volt, mint a másik két nemzetnél. Craig elmondta, hogy minden nép ugyanannyi új egységgel, épülettel és upgrade-del bővül, de a Camp EA-re összeállított demóba időszűke miatt képtelenek voltak minden egységet belezsúfolni és kiegyensúlyozni az erőviszonyokat.

Harci alakulatok területén a legnagyobb prioritást a GLA motorosok kapták. A Combat Cycle-re bármilyen gyalogos ráülhet, így akár mesterlövész, rakétavetős, vagy robbanóanyaggal felszerelt kamikaze katonákkal is nyeregbe pattanhatunk. A Combat Cycle legnagyobb erénye azonban mégsem ebben, hanem a menettulajdonságában rejlik, ugyanis a motor képes felkapaszkodni a legmeredekebb töltésekre is, ahonnan aztán játszi könnyedséggel ugrathatunk a mélybe: egyszóval a folyók kivételével bármilyen akadályon képesek átküzdeni magukat. Új egységként üdvözölhetjük a páncélozott buszt, amely képes bármely típusú gyalogos egység szállítására. A Battle Bus azonban nemcsak szállításra szolgál, mivel az ellenfél találatainak hatására nem robban fel azonnal, hanem bunkerként védelmet nyújt saját katonáinknak.

A demóverzióban bemutatott szerényebb számú, de annál hatékonyabb eszközök mellett természetesen kipróbálható volt a generális-pontokkal nyerhető új, Battle Bunker névre keresztelt feature is. A térkép tetszőleges pontján megidézhető alagút használatával pillanatok alatt megrohamozhatjuk az ellenfél bázisát, kellemetlen pillanatokat okozva ezzel ellenlábasainknak.

Challenge mód

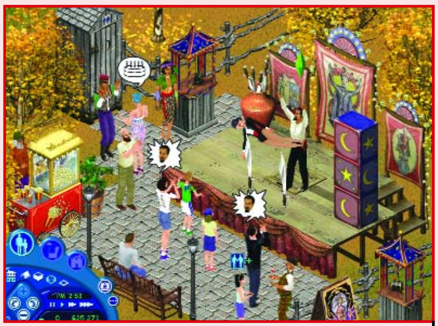
A Zero Hourban a szokásos küldetések és a skirmish opció mellett újdonságként debütáló Challenge mód a különböző nemzetek kilenc önálló személyiséggel megáldott tábornokainak harcát ígéri. A játék indításakor ki kell választanunk saját tábornokunkat, aki általában csak egyféle harcmodorban jártas (azaz előfordulhat, hogy adottságainak köszönhetően csak légi egységek gyártására képes) és vele kell felvennünk a harcot az ellenfél parancsnokával szemben. A kilenc kiválóan kidolgozott Challenge pályán természetesen nemcsak a mesterséges intelligencia ellen, hanem a világhálón játszó összes tábornokkal szemben megmérettethetünk.

Egyszerűen a legjobb

Mint már az elején is mondtam, a Zero Hour minden idők legjobb Command and Conquer kiegészítőjének ígérkezik. A 15 új küldetés, a számtalan új harci egység, épület és upgrade végre nemcsak egy kötelezően elkészült kiegészítő képét festi, hanem minden elemében kidolgozott profi küldetéslemezét, amelyre minden kiadó büszke lehetne.

SIMS MIZÉRIA A CAMP EA-N

The Sims 2



The Sims: Makin' Magic

The Sims: Bustin' Out (GameBoy Advance)

BATTLEFIELD VIETNAM

A Camp EA legjobban várt játékát egy külön e célra elszeparált teremben mutatták be. A hatalmas várakozás ellenére Reid Schneider, a játék producere halálos nyugalommal várt minket, hiszen ő már tudta, amit mi még csak sejthettünk: minden idők egyik legszuperebb multiplayer játékát készítik

Új játék, új motor.

A tavalyi év minden szempontból legjobb ingyenesen játszható online játéka egyértelműen a Battlefield 1942 volt. A játékosok és a szakma (majdnem az összes online és offline magazinban elnyerte az év legjobb többszereplős játékának járó címet) egyöntetű elismerése egy-két kiváló kiegészítő és egy teljesen új renderelő motorra építkező Battlefield-játék készítésére ösztönözte a Digital Illusions svéd-kanadai csapatát.

A már amúgy is gyönyörű Battlefield új köntöst kapott, aminek köszönhetően káprázatos grafikával szembesülhettünk. Az új grafikus motornak hála minden felületet bump mappinggel láttak el, azaz a Halohoz és a Doom 3-hoz hasonló képi világgal találkozhatunk. Az fegyverek, harci eszközök, karakterek (akiknek még a surranójuk talpa is tökéletesen kidolgozott!) és a környezet érdes felületeinek megjelenítése mellett nagy hangsúlyt fektettek a fényviszonyok modellezésére is. A lenyugvó nap fénye a valóságnak megfelelően törik meg elhúzó helikopterünkön, és a nádviskó ablakán beszűrődő fény is megcsillan fegyverünkön.

A vietnami dzsungelháború atmoszférájához nagyban hozzájárul a környezet megjelenítése is. A készítők ezért egy teljes hónapot Vietnamban töltöttek, hogy az ott található épületekről, rizsföldekről, bunkerekről és a még meglévő kulturális örökségről készült fényképek és látványtervek alapján a lehető legaprólékosabban dolgozzák ki a játékteret. A végeredmény egyszerűen leírhatatlan lett, és valószínűleg a mellékelt képek sem adják vissza a játék hangulatát - de higgyétek el nekem, a jövő tavasszal megjelenő Vietnam grafikus megjelenítése online játékok tekintetében biztos nem talál legyőzőre.

Jó reggelt, Vietnam!

A Battlefield a grafikus motoron kívül új környezetet is kapott, ezért teljes egészében borult az eddig megszokott és a világháborús környezetben kitűnően funkcionáló pergő játékmenet is. A gerillaháború jóval lassabb és megfontoltabb küzdelmet követel, ráadásul a játékban szereplő amerikai és vietnami fegyverarzenál közti technológiai különbség is teljesen felborítja a játékegyensúlyt. Tisztában vannak ezzel a készítők is, ezért a vietnami oldalról nemcsak lángszórókat, rakétavetőket és kézifegyvereket, hanem különféle csapdákat is felvonultatnak.

A játék prezentációján bemutatott, farönkökből készített csapdát aktiválva a hegyoldalon legördülő 6-8 rönk pillanatok alatt maga alá temette a domb bevételére igyekvő amerikai hadtestet.

Mivel a játék jelen pillanatban még az alfa állapotot sem éri el, a vietnami hadsereg harci egységeiből sajnos szinte semmit sem mutattak - nem úgy, mit az amerikai arzenálból, amely mind a földön, mind a levegőben megmutatta oroszlánkörmeit. Természetesen a játék legfontosabb repülő egysége a helikopter lesz, amely az egységek szállítása és a rászerelt rakéták és géppuskafészkek pusztító golyózápora mellett stratégiailag is fontos szerepet játszik. A Vietnamban ugyanis minden egyes csapatnak lesz saját bázisa, és csak onnan lehet az elfoglalt vonalak mögé szállítani az utánpótlást. Helikopterünk a megszokott lőszer-, élelmiszer- és kötszeres dobozok mellett a harci járművek szállítására is alkalmas. Fontos megjegyezni, hogy a szállított jármű a levegőben is képes tüzet nyitni, ám a célzás a kötél kilengésének köszönhetően igen nehéz feladat - ráadásul a helikopter lassabb repülési sebességének köszönhetően könnyedén az ellenség prédájává válhat. A helikopterek mellett természetesen megtalálhatók a napalm kioldására alkalmas nehézbombázók, amelyekkel hatalmas területeket tehetünk a tűz martalékává.

Tökéletes fizikai modell

A készítők legnagyobb büszkesége azonban mégsem a parádés képi világ megjelenítéséért felelős grafikus motor, hanem a newtoni fizikát megvalósító algoritmus volt. A hegyoldalon legördülő farönkök, a lelőtt vietkong alól kisikló motorbicikli mind a fizika törvényszerűségeit követve bucskáztak le a hegyoldalon, majd temették maguk alá ellenfeleiket, de mindezek eltörpültek a helikopter repülési modelljének algoritmusa mellett, amelynek kifejlesztésében az amerikai hadsereg segítségét is igénybe vették.

2004 tavasz

A Battlefield Vietnam jövő évi megjelenése ellenére már most, e kezdeti állapotban is impozáns képet fest. A teremben lévő újságírók többsége a bemutató végéig szilárdan hitt abban, hogy a játék még idén napvilágot lát, de a svéd és kanadai srácok semmit sem akarnak a véletlenre bízni és tökéletes, hibamentes játékkal szeretnék megörvendeztetni a rajongóikat, akik minden bizonnyal nem fognak csalódni a Digital Illusions legújabb termékében.

REID SCHNEIDER INTERJÚ

A Battlefield 1942 hatalmas siker volt. Gondoltátok volna, hogy ilyen rövid idő alatt ennyi rajongója lesz a játéknak?

Egyáltalán nem! A játék készítésekor minden bizonytalan volt. Sosem gondoltuk volna, hogy egy kizárólag hálózatos játékra készített program ekkora sikereket érhet el. Az Electronic Artstól azonban minden támogatást megkaptunk, ráadásul a fizetős online játékainak kudarca után a cég elvetette a havi díjazás lehetőségét, így természetesen több játékoshoz juthattunk el. A demó kiadását követően minden megváltozott. Csordultig teltek a szerverek és mindenki csak szuperlatívuszokban beszélt a Battlefieldről.

Az imént említetted, hogy felmerült egy esetleges fizetős Battlefield terve is. Elképzelhetőnek tartod, hogy a Vietnam havi díjazású lesz?

Semmi esetre sem! Az EA-vel külön szerződést írtunk alá a havidíj ötletének elvetéséről. Úgy érezzük, tartozunk annyival a rajongóknak és hűséges vásárlóinknak, hogy ingyen biztosítsuk számukra a játékot.

A Vietnammal teljesen új területre eveztetek. Mennyiben borult fel az eddig megszokott játékmenet és játékegyensúly?

Teljesen... Az eddig használt motor minden elemét újra kellett írnunk. A kezdeti tesztverziók játékmenet szempontjából még így is túl lassúra és unalmasra sikerültek. Aztán a csapdák és alagútrendszerek beiktatásával minden megváltozott. A fejlesztők ma már szívesebben játszanak a Vietnammal, mint a Battlefield 1942-vel! Remélem a játékosok is hasonlóképpen döntenek majd.

A Vietnam után vannak új terveitek?

Egyelőre csak a Vietnammal foglalkozunk. Kezdetben felmerült a lehetősége egy esetleges Xbox-verziónak, de a játék PC-s sikerei miatt inkább a kiegészítő lemez elkészítésére koncentráltunk. Az Xbox Live páratlan lehetőségeit azonban vétek lenne nem kihasználni, de az Electronic Arts Sonyval kötött szerződése jelenleg nem nyújt lehetőséget erre. Sebaj, így legalább a teljes csapat a Vietnamon dolgozik...

Ha már szóba került a konzolverzió, elmondanád a véleményed az új generációs játékgépekről?

Véleményem szerint a konzolpiac napjaink legdinamikusabban fejlődő ágazata. Az új generációs gépekből már több, mint 70 millió kelt el világszerte, így semmiképpen sem szabad figyelmen kívül hagyni őket. Szakmai szemmel nézve jóval ideálisabb fejlesztői környezetben dolgozhatnak a programozók, ráadásul anyagilag is jövedelmezőbb ma konzolra fejleszteni, mint PC-re. Minden bizonnyal a közeljövőben mi is elkészítjük valamelyik játékunkat Xboxra. Ez most gondolom elég vészjóslóan hangzott, de azért nem kell leírni a PC-s játékokat sem! Egy jó program megfelelő marketinggel nyereségesen értékesíthető, a legtöbb esetben az eladott példányszám eléri az egymilliót. A lényeg, hogy csak igényes munkát adj ki a kezed közül, és természetesen találd meg az érdekeidet legjobban képviselő kiadót.

FREEDOM FIGHTERS

Az IO Interactive legújabb játékáról a múlt hónapban olvashattatok egy bemutatót (akkor még Freedom: Soldiers of Liberty címmel), a Camp EA alkalmával azonban magam is kipróbálhattam az itt debütáló PC-s verziót. Tesztelés közben a játék vezető programozójával beszélgettem, aki készségesen válaszolt kérdéseimre.

A Freedom Fighters érdekesen ötvözi a csapatorientált akció és stratégiai játékokat. Honnan jött az ötlet és mennyire dominálnak a játékban a startégiai elemek?

Mindig is szerettünk volna egy picit gondolkodtatóbb akciójátékot készíteni. Fontos volt számunkra, hogy az akcióelemek domináljanak, ezért a stratégiai részeket csak olyan szinten szőttük bele a játékba, hogy az semmiképpen se zökkentse ki a játékosokat. Éppen ezért egységeinknek mindösszesen három utasítást adhatunk ki. A kövess (follow), támadj (attack) és helyezkedj pozícióba (stay) utasítások kiadásakor azonban csapattagjaink mindig másképp viselkednek.

Hogy érted ezt? Megmutatnád, hogy működik a gyakorlatban?

Természetesen. A parancsok kiadása pofonegyszerű. Csak ki kell jelölnöd a kívánt csapattagot, majd a pointerrel meg kell mutatnod, hová menjen az adott karakter, aztán azt, hogy mit csináljon. Tulajdonképpen két klikkelés az egész. Látod, ott az a gépágyú, a csapat egyik tagját az általam nyújtott fedezőtűz közepette várakozó álláspontban (stay) a homokzsákokhoz küldöm. Amint odaér, a mesterséges intelligenciának köszönhetően fedezékéből azonnal tűz alá veszi az ellenfél katonáit, de a stay parancs miatt nem mozdul el. Ha most a másik társamat ugyancsak stay utasítással a gépágyúhoz küldöm, az AI automatikusan használja azt. A játék lényege tulajdonképpen az, hogy a stratégiai pontok elfoglalásával folyamatosan nyomulj előre.

Az imént láttam, hogy molotov-koktéllal felrobbantottad az ellenfél járművét. Lesznek vezethető gépek a Freedom Fightersben?

Nem, csak az ellenség használja őket. A játékosok csak az elsődleges és másodlagos kézi és telepített fegyvereket, valamint a játéktéren található és begyűjthető tárgyakat használhatják. Fontos megjegyezni, hogy a távcsöves fegyverek nagyító funkcióját kihasználva távolabbi pontokra is elvezényelhetjük társainkat. Azt hiszem, a játék igazi vonzereje a tereptárgyak, fegyverek és csapattársak gondosan megtervezett, stratégiai érzéket igénylő felhasználásában rejlik majd.

A játék grafikája kísértetiesen emlékeztet a Hitman 2-re. Ez csak véletlen, vagy ugyanazzal a motorral dolgoztok?

Ez valóban a Hitman 2 grafikus motorja, azzal a különbséggel, hogy teljes egészében újraírtuk a renderelő és a mesterséges intelligenciáért felelős algoritmusokat. Véleményem szerint a Freedom Fighters mesterséges intelligenciája jobb, mint a Haloé... azt hiszem ennél jobb referenciára nincs szükség.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Az idei los angelesi E3-on vágyakozó tekintettel ültük végig Hancuval az új Need for Speed PS2-es bemutatóját, s bár az elmondottakból kiderült, hogy a Black Box elkészíti a játék PC-s verzióját, kipróbálni sajnos nem volt módunk. A Camp EA-n azonban változott a helyzet, így azonnal megrohamoztam az év legígéretesebbnek tűnő autós játékát.

Az Underground a konzolokon hatalmas sikereket megért Gran Turismo és Sega GT alapjaira építkezve, a folyamatosan fejleszthető autóversenyek kategóriájába sorolható, azaz a versenyek megnyerésekor kapott pénzből tetszés szerint tuningolhatjuk verdáinkat. Az alkatrészek megvásárlásával a jármű négy menettulajdonságát (gyorsulás, végsebesség, úttartás és súly) változtathatjuk meg. Autónk alaptulajdonságainak beállítása mellett természetesen lehetőségünk nyílik járgányunk festésének megváltoztatására, így mindenki saját szájízének megfelelően alakíthatja át versenyautóját.

Pénzre természetesen csak az utcai versenyek megnyerésével tehetünk szert. A négy versenytípus között a kör, a gyorsulási és a szakaszversenyek mellett megtalálható a gyakorló opció is. A tesztpályákon kitapasztalhatjuk újonnan vásárolt autónk viselkedését, kipróbálhatjuk a legújabb alkatrészeinket, és megnézhetjük, hogy az autónkra szerelt nitrót az adott pálya mely szakaszán érdemes beüzemelni. Az NFS Underground a menettulajdonságok skálázásának hatására az általam várt arcade autóverseny helyett igazi gyorsulási szimulátor képét festette, ahol egy rosszul sikerült váltás, vagy nagyobb gázfröccs is végzetes lehet. A játék szimulátor-jellegéből adódóan hihetetlen élvezetes versenyeket vívtam a NFS programozójával, aki természetesen tíz versenyből tízszer utcahosszakat vert rám, de a játékélmény miatt a sikertelenség egyáltalán nem vette el a kedvem. A már-már élethű fizikus motor ellenére a készítők mégsem erre, hanem a látványvilágra a legbüszkébbek - nem is alaptalanul, hiszen az Underground vitathatatlanul az egyik legszebb autóverseny, amivel valaha találkoztam. A játék megjelenését elvileg jövő év elejére taksálták, de a készítők bevallása szerint, ha ilyen gyorsan haladnak, akkor valószínűleg még idén karácsonykor a boltok polcain üdvözölhetjük az Undergroundot... úgy legyen!

MEDAL OF HONOR: BREAKTHROUGH

Mivel a PC GURU szerkesztőségének majd minden tagja Medal of Honor-rajongó, nagy izgalommal ültem le a kiegészítő lemez mellé, amely 11 új küldetést, 9 új többszereplős pályát, és egy új multiplayer játékmódot ígért. Azt tudtam, hogy az alapjátékot készítő 2015 Inc. kettészakadva két külön játékon dolgozik (a 2015 készíti a Men of Valort, az Infinity Ward pedig a Call of Dutyt), de hogy hiányuk ennyire meg fog látszani a Breakthrough-n, azt nem gondoltam volna. A játék grafikája és a pályatervezés meg sem közelítette elődje színvonalát, és az eddig megszokott addiktív játékmenet is csak foltokban jelentkezett. Hiába ülhettem az M4 Sherman tank volánja mögé, hiába lőhettem halomra az ellenséges hadtesteket Messina utcáin - a Medal of Honor érzés elmaradt... A Breakthrough amúgy kiváló többszereplős játékmódja ellenére jelenlegi állapotában maximum csak egy jó közepest érdemel.

SIM CITY 4: RUSH HOUR

A szupersikeres polgármester-szimulátornak idén ősszel végre megérkezik a kiegészítő lemeze, amely a Generals expansionhoz hasonlóan nemcsakráncfelvarrást ejt meg az alapjátékon. A Rush Hourban végre magunk irányíthatjuk a helikoptereket, repülőket, a mentő és rendőrautókat; egyszóval minden járművet amely városunkban megfordul. A „U-Drive It!" kontrollnak köszönhetően jóval hatékonyabban oldhatjuk meg polgármesteri feladatainkat, mivel ha városunkat esetleg egyszerre több katasztrófa éri, nem kell az AI által meghatározott prioritásokra hagyatkoznunk. A Rush Hourban tovább bővülnek a tömegközlekedési és útépítési lehetőségeink, hiszen immár képesek leszünk egyirányú utcák és metróhálózat kiépítésére is.

A kiegészítő lemez igazi unikumát azonban nem is a fent említett extrák, hanem az új városépítő készlet jelenti. A készítők nosztalgikus hajlamainak hála

időutazást tehetünk a 40-es évek New Yorkjába, ellátogathatunk a 80-as évek Chicagójába, és ha kedvünk úgy tartja, természeti katasztrófákkal lerombolhatjuk a 90-es évek Houstonját.

LORD OF THE RINGS: RETURN OF THE KING

A tavalyi évben az Electronic Arts színeiben induló konzolos Gyűrűk Ura játék minden várakozást felülmúlóan teljesített. A gyönyörű grafikának és hihetetlenül atmoszférikus játékmenetnek köszönhetően mind az online, mind az offline sajtó az egekig magasztalta - mi PC-sek pedig csak reménykedtünk, hogy a következő epizód, a Király visszatér már számunkra is elérhetővé válik. Imáink meghallgattattak! A los angelesi E3-on bejelentették, a Camp EA-n pedig be is mutatták a Return of the King PC-s verzióját, amely minden tekintetben túltett konzolos vetélytársain.

A Return of the Kingben a hat különböző karakterrel három egymásba kapcsolódó történeten keresztül játszhatjuk végig a film alapján készített adaptációt. Az újrajátszhatóság érdekében minden egyes szereplő más-más tulajdonsággal rendelkezik, így minden egyes újrajátszáskor teljesen más játékélménnyel gazdagodhatunk. Az E3-on bemutatott PS2-es verzióban a mágiát előszeretettel használó Gandalffal szállhattunk harcba az orkok seregével, a Camp EA-n azonban legnagyobb meglepetésemre Samu szerepében vehettük fel a kesztyűt.

Mivel Samu nem harcos karakter, ezért a Metal Gear Solid Snake-jéhez hasonlóan lopakodó képességünket kell kihasználnunk a játék során. Ha ugyanis Samu magára ölti a tündéktől kapott köpenyt, egy bizonyos időre láthatatlanná válik, és észrevétlenül cselezheti ki az életére törő ellenfeleit. Mivel a hobbitok nem éppen erejükről híresek, kénytelenek leszünk kihasználni a játéktér adta lehetőségeket. A várfalon felállított lángoló üstök tartalmát az orkokra boríthatjuk, kötelek elvágásával farönköket zúdíthatunk ellenfeleinkre, míg a katapultok használatakor az eltalált várfalról lezúduló kőrengeteggel zúzhatjuk halálra az orkokat.

Az interaktív környezet és a változatos játékmenet még nem lenne elég ahhoz, hogy a kritikus Gyűrűk Ura-rajongók azonnal a játékboltokba rohanjanak. Szerencsére tisztában voltak ezzel a játék programozói is, akik a filmkészítőkkel karöltve modellezték le az összes pályaelemet - aminek köszönhetően a fanatikusok a Return of the King játszása közben Tolkien világának részesévé válnak, és addig fel sem állnak mellőle, míg mind a hat karakterrel végig nem viszik. És ha még ez sem lenne elég, minden platformon lehetőség nyílik a kooperatív játékmód kipróbálására, amelyben barátunkkal vállt vállnak vetve indulhatunk Mordor felé. Fontos megjegyezni, hogy a játék november 5-én, 19 nappal a film előtt jelenik meg, ám ennek ellenére közel 30 perc jelenetet láthatunk benne Peter Jackson filmjéből.

ONLINE VILÁGOK

Ugyan a legutóbbi számunk TOP 100 szekciójában megbúvó kis statisztika szerint az elmúlt időszak játékai legfőképpen az akció és a stratégia műfajából kerültek elő (32, illetve 27%-ban, ha valaki nem emlékezne), ahhoz azért kétség sem férhet, hogy a közeljövőben az online játékok mind nagyobb teret nyernek majd. Elvégre a mi kis gamer mikrovilágunkban (ahol azért e lekicsinylő jelző ellenére dollármilliók röpködnek könnyelműen ide-oda) már most akadnak szép számmal diktátorjelöltek, ráadásul a lehető legfurmányosabb módszerekkel óhajtják biztosítani leendő egyeduralmukat.

Van mire alapozni. A Flying Lab projektje, a Pirates of the Burning Sea például (nem keverendő össze az Akella tolmácsolásában elkészült Pirates of the Caribbean-nel – néhai Sea Dogs II) Sid Meier legendás alkotását, a Pirates!-t próbálja szerverközelivé tenni. A Karib-tengeri élet viszontagságait középpontba helyező masszívan online szerepjátékban egy XVIII. századi hajóskapitány teljes személyiségfejlődését követhetjük nyomon, akár a vagyonán minduntalan pöffeszkedő kereskedő, a kíméletlen kalózkapitány, vagy az álnok módon ügyeskedő konspirátor szemén keresztül: csak rajtunk múlik, hogy tőke híján beállunk-e a flottába, hogy ott aztán titkos információkra lelve besúgóként működjünk közre egyik, illetve másik oldalon, persze csak míg jól megszedve magunkat saját hajóhadat nem harácsolunk össze...

Nem feledkezhetünk meg a tavalyi év egyik legsikeresebb online szerepjátékáról, a Dark Age of Camelotról sem, mert bár a Trials of Atlantis képében csupán egy kiegészítő várható hozzá, az általa kínált új terület ugyanúgy teljes embert fog kívánni. Az add-on a nevéhez – és az alapjátékhoz – hűen Artúr király idejébe röpíti vissza a kalandra éhes vándort, azon belül is az elsüllyedt Atlantisz rejtélyét ajánlja fel megoldásra. Természetesen a grafikát is feltupírozták az alkotók, főként a faábrázolásban és a táj egyéb részleteiben számíthatunk élesebb textúrákra, kifinomultabb megjelenítésre.

Az NCsoft masszívan multiplayer online RPG-jénél, a Lineage II: The Chaotic Chroniclesnél is főként a képi világ terén tapasztalható fejlődés, hatalmas váregyüttesek, tükröződő felületek és gazdagabb élővilág kíséri majd végig a folytatásbeli elő-túránkat. Merthogy a történet – George Lucas munkássága nyomán – 125 évvel az első rész előtt játszódik, amikor is Lineage fantasy világán még sokkal jobban kiütközött a különböző fajok eltérő kultúrája, mind építészeti értelemben, mind habitus tekintetében.

Az online szerepjátékokban rejlő határtalan lehetőségeket mi sem bizonyítja jobban, mint hogy a Blizzard is megpróbálkozik egy MMORPG-vel. A World of Warcraft a Warcraft 3: Reign of Chaos történései után 4 évvel játszódik, amikor is Azeroth népei az újjáépítésre kénytelenek szorítkozni. Az elszenvedett veszteségek pótlása közben persze számtalan feladattal találják magukat szembe, s ezeket csakis a Hero-k (azaz Mi) képesek megoldani.
A Blizzard eleddig 5 választható fajt (emberek, árnyelfek, törpök, orkok, taurenek), 6 osztályt (vadász, boszorkánymester, druida, harcos, mágus, sámán) hozott nyilvánosságra, de a céget ismerve még tovább fog bővülni a keret.

Noha a neve ezt sugallja, azért az könnyedén belátható, hogy az EverQuest nem tarthat az örökkévalóságig. Éppen ezért a Sony Online Entertainment javában készíti a már több éve folyamatosan domináló online világ második részét. Az EverQuest 2 természetesen nem csak számadatokban múlja felül az elődöt (nem kevesebb mint 16 fajt, 100 szintet, 48 osztályt és 160-féle szörnyet ígér a szerepjátékok szerelmeseinek), karakterünk kiné-

Guild Wars: a csontváznak kevés esélt adunk

Dragon Empires: Csőrike helyi kiadása elég zord

Final Fantasy XI: a kis egyszarvú

City of Heroes: egy város, ahol a sarki hotdogárus is tud új trükköket mutatni Supermannek

World of Warcraft: a Blizzard rátapos a gázra

zetét végre minden apró kis részletében saját igényeinkhez igazíthatjuk, és ha úgy tartja kedvünk, a harcot is teljesen kikerülhetjük, ha kereskedőnek állunk (magyarán ez a Tradesman kaszt kiváltsága). Persze míg ez megérkezik, még a Lost Dungeons of Norrath névre keresztelt kiegészítő lemezzel is meg kell birkózniuk az EQ-fanoknak, különösen, mivel az új dinamikus dungeon rendszernek köszönhetően minden egyes partyhoz külön kazamatákat generál a program, ezzel is biztosítva a soha véget nem érő játékmenetet.

Könyv- és filmsikerek után szabadon. Ha már fantasy, feltétlenül ki kell térnünk a Gyűrűk Ura trilógiára, hiszen a Vivendinek köszönhetően nemsokára monitorjainkra kerül a talán leginkább MMORPG-nek való Középfölde is. A Lord of the Rings: Middle-earth Online-ban értelemszerűen nem alakíthatjuk a Gyűrű hordozásának terhe alatt magába roskadni vágyó, de Zsákos-vonás miatt soha meg nem alkuvó Frodót, sem a bölcs, ám kis barátaiért végtelenül aggódó Gandalfot, ám tündékben, törpökben és emberekben nem lesz hiány. Természetesen ha úgy tartja kedvünk, a gonosz mellett is bármikor kiállhatunk, s az orkokkal és egyéb démoni fajzatokkal vállvetve harcolhatunk Mordor éjfekete földjén. Garancia a sikerre egyébként (már természetesen a címen túl), hogy a játékot az Asheron's Call-lal már bizonyított Turbine Entertainment fejlesztői készítik, így minden rutinnal rendelkeznek ahhoz, hogy egy több ezer oldalra duzzadt történetet, jobban mondva történetfolyamot egy soha véget nem érő játékká formálják.

Kicsit kilóg a sorból a LucasArts és a Verant Interactive közös projektje, a Star Wars Galaxies: An Empire Divided, hiszen Amerikában már június végén megjelent, csak a mi jó öreg kontinensünkre nem köszönt még be. A vicc az egészben, hogy tulajdonképpen mi jártunk jól, tekintve, hogy a bétateszterek – és most már a bosszús vásárlók – egyöntetű véleménye szerint koránt sincs kész a program, hemzseg a bugoktól, és egyértelműen csak a korai profitszerzés reményében adták ki... ami azért egy ekkora kaliberű online program tekintetében több mint pofátlanság (ennek ellenére jól startolt, mint azt a hírekben olvashattátok).

Remélhetőleg nem jut erre a sorsra a másik adaptáció, a The Matrix Online, amelynek előkészületeit maguk a Wachowski-fivérek felügyelik (igen, sajnos itt is vak a rendezőpáros, a grafika még az Enter the Matrixnál is puritánabb). Hasonlóan a trilógiához mi is egy virtuális közösség lázadó tagjai vagyunk, akiknek Matrixbeli tevékenységei egy meg nem nevezett város keretei közé szorítkoznak. Természetesen a Neotól ellesett technikák is rendelkezésünkre fognak állni beharatoló, szabotőr vagy éppen figyelemelterelésként menekülő küldetéseink során. Jó MMORPG lévén ehhez mérten képességeink is folyamatosan fejlődnek, idővel vadabbnál vadabb kombókat várhatunk el karakterünktől, aminek megjelenítéséért egy teljes szabadságot adó skin-rendszer fog felelni (Matrixosan megfogalmazva: kompatíbilis lesz mindenki énképével).

Habár szinte az összes RPG játékmenete a Dungeons&Dragons szabályrendszerétől eredeztethető, csak most jutott eszébe az Atarinak, hogy egy külön MMORPG-t szenteljenek neki. A Dungeons&Dragons Online érdekessége, hogy ugyanaz a Turbine Entertainment készíti, amelyik az Asheron's Callt követően most éppen a Lord of the Rings: Middle-earth Online fölött bábáskodik – bár képek még nem láttak napvilágot, így feltehetőleg a virtuális Középfölde létrejötte után csak egy-két évvel várható megjelenése.

Ezzel szemben jóval előrehaladottabb állapotban leledzik a Cryptic Studios online szerepjátéka, a City of Heroes, amelyben szuperhősökként, illetve antihősökként tengethetjük mindennapjainkat.
A fejlesztők által életre keltett Paragon City ugyanis furcsábbnál furcsább események lelőhelye, szinte minden pillanatban valami óriási veszély fenyegeti az egyszerű polgárokat, a világuralomra törő gonosz jelenléte pedig mindennapos jelenség. Éppen ezért nem mindegy, hogy karakterünket milyen tulajdonságokkal ruházzuk föl, s mindenekelőtt honnan is eredeztetjük: lehet mutáns (pl. Vadóc), technológia szuperhős (Vasember), tudományos (Dr. Octopus), természetes (Amerika kapitány) vagy mágikus eredetű.

Aki kimaradt, de korántsem lemaradt. Na tessék, már be is telt az oldal, és még olyanokról sem szóltunk, mint a tárgyak, ruhák, épületek megtervezésében teljes szabadságot adó Second Life, a céhek mocskos versenyét bemutató Guild Wars (alkotói közt ex-Blizzardosokra lelhetünk!), az istenek háborúját prezentáló Mythica, az emberek és a sárkányok konfliktusát feldolgozó Dragon Empires, a meglehetősen baljós hangulatú Warhammer Online vagy a – kisebb képzavarral élve – FF-sorozat éppen éterbe készülő tagja, a Final Fantasy XI...

Puma

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

Fejlesztő: Troika Games **Kiadó:** Atari **Megjelenés:** 2004 február

Greyhawk, avagy Szürkesas világa – a név az igazi veterán szerepjátékosoknak mond igazán sokat. A legelső, klasszikus AD&D világ, amely megalkotásakor még nem kellett nagyot mondani, túllicitálni a konkurenciát. Greyhawkon nem attól fantasy a fantasy, hogy minden sarkon sárkányok, démonok és R. A. Salvatore leselkedik az egyszeri kalandozóra. Misztikus, mesés, mégis emberközeli, egyfajta „feudális" hangulat lengi be. A névjegyét a Falloutal és Arcanummal letett Troika Games a szerepjátékok gyökereihez nyúl vissza, amikor a legendás világ legelső kalandmoduljából készít játékot; az Elemi Gonosz Temploma ráadásul a számítógépes adaptációk között elsőként az AD&D legújabb, 3.5-ös kiadású szabályrendszerén alapul.

Történetünk a létező legelcsépeltebb felütéssel indul (mentségére szóljon, hogy valójában attól sablon, hogy minden AD&D kalandmodul ezt másolja húsz éve): Hommlet városkája mellett a sűrű-sötét-fekete-kerek erdő mélyén felüti a fejét a gonosz. Elvetemült démonimádók és förtelmes szörny-szolgáik először csak kisebb oltárokat, majd egy egész szentélyt emelnek kimondhatatlan nevű uraik tiszteletére. Egész lovagrendek és varázslóklánok sietnek a környező vidék lakóinak segítségére, hogy véres csatában dicsőséges győzelmet arassanak. Tíz év telt el azóta, a templom romjait benőtte a gaz, az emberek lassan elfeledték a szörnyűségeket – mígnem ismét nyugtalanító jelek kezdenek érkezni a vadonból, sötét erők gyülekeznek a lerombolt katedrális körül... új hősökre van szüksége a világnak, hogy legyőzzék a gonoszt. Jelentem, a poros sablonoknak ezennel vége, ugyanis a várt „...és a játékos újra legyőzi a gonoszt" folytatás helyett a sokkal szimpatikusabb „...és a játékos azt csinál, ami jólesik neki"-t kapjuk. Lehetünk nemes cél érdekében küzdő jófiúk, de szenvtelen kincsvadászok, a zavarosban halászók, vagy egy hatalmasság megbízásából ténykedő zsoldosok. Csak a környezet a fix, minden további a partink jellemétől, és a mi döntéseinktől függ. A küldetéseknek hőseink kasztjától, fajától, jellemétől, képzettségeitől és nemétől függően más-más megoldásaik lehetnek, s a játék végigjátszásának 30-40 (az összes mellékszállal és titkos küldetéssel együtt 80-100) órája után húsz (!) féle befejezés várja a hősöket.

Három és fél. A készítők minden egyes megnyilatkozásukban igyekeznek legalább kétszer-háromszor megemlíteni, hogy mennyire megpróbáltak ragaszkodni a vadonatúj, 3.5-ös kiadású AD&D szabályrendszerhez. Maximálisan ötfős kalandozócsapattal vágunk neki a túrának, amihez később még három AI-irányította követő csatlakozhat (összesen több mint 100 NPC szerepel a játékban). Karaktereink jelleme alapvető fontosságú: egyrészt másként reagálnak az NPC-k a különféle jellemű kalandozók közeledésére, másrészt a parti összeállításakor is gondolni kell arra, hogy például lovag nem hajlandó gonosz karakterrel egy partiba összeállni, orgyilkost pedig jó jellemű csapatba nem tehetünk. Kasztok és fajok tekintetében egyébként az AD&D 3.5 teljes skálája választható lesz, ez az eddigi AD&D játékokhoz képest a félorkok és hobbitok, valamint barbárok és szerzetesek szerepeltetésében jelent újdonságot. Szakértelmek területén olyan, eddig sehol meg nem valósított egzotikumokra számíthatunk, mint a zsebmetszés vagy a nyomolvasás. Varázslatokból bőven kétszáz felettit tart számon a játék, amelyek néhány kivételtől eltekintve (pl. a repüléssel kapcsolatos mágiák az engine korlátai miatt nem kerültek be) szintén betűről betűre az új AD&D szabálykönyvből valók, ahogyan a kb. 90-100 fajta lemészárolandó szörny is.

Pofonok és szócsaták. Akárhonnan is nézzük, az AD&D egy harcközpontú játék, ez a harc pedig körökre osztott (szép is lenne igazi „kockadobálós" szerepjátékban valósidejű harc...). Ez a roppant egyszerű gondolatmenet vezetett ahhoz a

VASEMBER

Minden játéknak megvannak a fanatikusai, akik a normál halandó számára már-már mazochizmusnak tűnő szinten művelik az adott játékot. Mindenki hallotta a legendákat a Wizardry és a Baldur's Gate egy karakterrel való végigviteléről, vagy a Quake tizenegynéhány perc alatti kivégzéséről. Nos, a Greyhawk Iron Man játékmódja nagyszerű terepet kínál az ilyesfajta legénykedésnek. A móka ott kezdődik, hogy karaktergenerálásnál nem pontosztogatós módszerrel határozod meg embereid tulajdonságát, hanem – akárcsak az igaz AD&D-ben – kockadobással. Újradobálás, javítási lehetőség nincs. Játék közbeni mentés nincs. Ha kilépsz, a játék ugyan elmenti az állást, de amikor ezt visszatöltöd, azonnal törli is. Ha meghaltál, a program törli az egész partidat.
Csak egy esélyed van, mint a papír-szerepjátékban – vagy a való életben...

A balrog rajtunk akar bosszút állni Gandalfért

"Én vagyok a híres kétfejű..."

Biztos ami biztos: hőseink csípőből lőnek a semmiből előtűnő ötméteres jégkockára

Hmm. Nem jött be a sárkány ellen a sárkányfű

döntéshez, ami a világ régi vágású RPG-rajongói között valóságos eufória-hullámot indított el: a Greyhawk visszatér a régi idők hagyományaihoz, és taktikai, körökre osztott harcrendszert használ! Az eredeti szabályrendszer kismillió módosítója (roham-támadás, magassági fölény, hátbatámadás, stb.), mind-mind kihasználható lehetőség a játékos (és az AI!) számára. A szintlépések területén is érdekes csavarral szolgál a játék, ugyanis varázstárgyak készítéséért tapasztalati ponttal kell fizetnünk – így már sokkal nehezebben elérhetőnek tűnik a játék által maximált, tizedik szintben meghatározott korlát.

Nagyot csalódnánk a Troikában, ha csak harcból állna a játék: a Fallouthoz hasonlóan itt is rengeteg párbeszéden kell keresztülverekednünk magunkat. A beszélgetések során óriási a változatosság: a beszélő karakter intelligencia és karizma tulajdonságától, nemétől, fajától, diplomácia és megfélemlítés képzettségeitől függően más-más kérdés-válasz lehetőségeket kapunk. Az Arcanum direkt alacsony intelligenciájú karakterek számára írt, igen szórakoztató párbeszédei is visszatérnek, mindenki nagy örömére.

Templom-túra. Az eredeti kalandmodul térképeit alaposan átdolgozták, és rengeteg újdonsággal töltötték ki a fehér foltokat – hiszen míg az élő szerepjátékban csak annyit mond a kalandmester, hogy „fél óra gyaloglás után elértek a sárkány barlangjáig”, a számítógépen nem szabad fél órát gyalogoltatni a játékost. Az ilyen helyeken elrejtett meglepetések garantálják az eredeti kalandot ismerők számára is a változatosságot. Az Elemi Gonosz Temploma hatalmas komplexum, de bejárhatjuk a körülötte fekvő erdőket, mocsarakat és településeket is; plusz ott van a templomból nyíló négy teleport, ami az őselemi létsíkokra vezet. Itt kemény ellenfelekre és kínos meglepetésekre számíthatunk, hiszen pl. a tűz elemi síkján a puszta lélegzetvétel is mágikus segítséget igényel.

Multiplayer módot nem kapunk, ez rengeteg plusz munkát igényelt volna, éppen a körökre osztott harc miatt. Cserébe a játék mindenféle összetételű, létszámú és jellemű parti számára végigjátszható lesz.

A kulcsín. Kivitelezésben a Greyhawk egészséges átmenetet képez a Baldur’s Gate gyönyörű, rajzolt 2D-s grafikája, és a manapság kötelezőnek számító 3D között. 3D-s karakterek fognak kézzel festett, aprólékosan kidolgozott 2D-s háttereken ügyködni, amelyeket egy rakás 3D effekt dob fel: tüzek, füstök, hulló falevelek, dinamikus fények, manipulálható-szétrombolható 3D-s objektumok feledtetik el velünk, hogy valójában 2D-s kép tárul elénk (csupán a fix kamera emlékeztet erre). A karakterek a végletekig kidolgozottak, mindenféle páncél, pajzs, sisak, fegyver, csizma, köpeny, amit rájuk adunk, azonnal meglátszik a játéktéren is. Minden varázslat, képzettség, támadó és védekező manőver külön animációval jár, a karakterek haja és köpenye lebeg a szélben… az előzetesek alapján jó eséllyel minden idők egyik legszebb RPG-je készül a Troika-barlangban!

Feltámadunk? Az AD&D-játékokat már legalább annyiszor temették, mint magát a szerepjátékot. Jöhetett azonban bármilyen új szerep-, vagy kártyajáték, Pokémon és egyéb istencsapása, minden szerepjátékok ősatyja újra és újra feltámadt hamvaiból. A számítógépes verziókra ugyanez igaz, most éppen a Pool of Radiance 2 hatalmas csalódása miatt kelne el egy jó kis „feltámasztás” – már csak pár hónap, és kiderül, sikerül-e ez a Greyhawknak!

A színfalak mögül

Bár a Troika legutóbbi játéka, az Arcanum nem volt különösebben nagy anyagi siker (elsősorban a kiadó Sierra szerencsétlenkedésének köszönhetően: nem akarták a nyári uborkaszezonban kihozni, így hónapokig tologatták a már kész játék megjelentetését – közben a türelmetlen rajongók inkább a kalózverziót választották), a készítő csapat mégis álomszerű ajánlatokat kapott három óriáskiadótól is. Az első egy Gyűrűk Ura alapú RPG lett volna, amihez el is készítették a fiúk az új grafikus motort (nem vész el, csak átalakul: ez hajtja majd a Greyhawkot), de a kiadó leállította a projektet, ugyanis anyagi nehézségei miatt kénytelen volt eladni a Gyűrűk Ura licencet. Ekkor jött az Activision, aki a Vampire: Bloodlines-t rendelte meg a Troikától, és az akkor még (2001 őszén járunk!) szupertitkos Half-Life 2 technológiát, a Source motort dobta fel hozzá. Alig száradt meg a tinta a szerződésen, máris feltűnt a színen az Infogrames, akik visszautasíthatatlan ajánlatot tettek: RPG-t kértek, annyi volt a kikötés, hogy klasszikus AD&D kalandmodulra épüljön, és 18 hónap alatt legyen kész. A Troika választhatta meg Greyhawk világát, a Temple of Elemental Evil kalandot és a körökre osztott harcrendszert. Mivel ekkor a teljes társaság rá volt állva a vámpírok világára, új csapatot kellett toborozni a játékhoz. A 14 tagú Greyhawk-teamet így három Fallouton-Arcanumon edződött veterán (a nagyfőnök Tim Cain, a vezető grafikus Mike McCarthy és a főkóder Steve Moret) és kilenc újonc alkotja. Még nemigen akadt példa a játékfejlesztés világában arra, hogy független cég két ekkora volumenű játékot készítsen párhuzamosan – a Troika-csapatban azonban eddig még nemigen kellett csalódnunk…

Hancu

CD melléklet

csalás [háttérkép] javítás demo

FULL SPECTRUM WARRIOR

Fejlesztő: Pandemic Studios **Kiadó:** THQ **Megjelenés:** 2004. I. negyedév

Az utóbbi években egyre gyakrabban lehet hallani a régi játékosoktól, hogy így elegük van a tucatprogramokból, és úgy kihalt a kreativitás a fejlesztőkből. Az ilyen alakok aztán vagy az emulátorokhoz menekülnek, vagy egy nagyot sóhajtva mégis nekivetik magukat a mai játékok áradatának, reménykedve abban, hogy egyszer csak kiszúrnak valami gyöngyszemet, valami újat nyújtó programot. Aki esetleg hasonló cipőben jár, az egyediségre vágyó szemeit vesse bátran a Full Spectrum Warriorra, hiszen a THQ kiadásában megjelenő játék elnyerte az E3 hivatalos „legjobb eredeti játék”-díját (a nem kevésbé felemelő „legjobb szimuláció” plecsni mellé).

Bakáknak készül. Az amerikai hadsereg vezetősége igyekszik minél jobban tartani katonáit – nem csak a legmodernebb fegyverekkel látják el őket, és animációs programokkal tarkított kirándulásokat szerveznek nekik kevéssé ismert országokba, de a szabadidejükben is meg akarják adni nekik az igényes szórakozás kellékeit. Ehhez persze meg kell ismerni a bakák igényeit, és ezt a kilencvenes évek végén pár felméréssel kívánták elérni. Ezek mindegyike azt az eredményt hozta, hogy a katonák kedvenc időtöltése a videojátékokkal való szórakozás – akkoriban természetesen ez a PlayStationt jelentette. Ekkor találta ki valamelyik tábornok, hogy ezt kellene felhasználni, és egy csapással két legyet ütni: egy megfelelő programmal egyrészt a katonák kedvükre játszadozhatnak, másrészt pedig eközben még tanulhatnak is valamit. Ez persze nem egy teljesen új dolog, hiszen a pilóták vagy a tengeralattjárók legénysége már évek óta ilyen szimulátorokkal edz, viszont a szárazföldi srácokat rendre kihagyták ebből a buliból.

A terv nem halt el, kerestek egy fejlesztőcsapatot – a Pandemic kaliforniai brigádját – és megkezdődött a kemény munka, mely már közel három éve tart. A hadsereg kérése az volt, hogy ne az akció legyen a játék központi eleme, hanem a taktikai döntések meghozatala, természetesen a minél tökéletesebb realizmus mellett. A fejlesztőket a hadsereg minden tekintetben támogatta, még egy pár hetes fizikai tréningen is részt kellett venniük, nem is szólva a meghallgatott tucatnyi előadásról, melyet a legkiválóbb stratégák tartottak számukra. A program a FSW Army Training nevet kapta, és még az idén elkészül – és ezt követően elvileg csak a könnyűgyalogság különféle bázisain lenne kipróbálható. Szerencsére csak elvileg, mert a szerződésbe belefoglalták, hogy az Army Training alapján készíthetnek egy hasonló játékot a civilek számára is – ez lesz a Full Spectrum Warrior, mely elsőként Xboxra jelenik meg, majd valamikor később PC-re is.

Ez a verzió csak apróságokban különbözik az „éles” változattól, például különféle csillivilli effektekkel lesz feldobva (például a gránátok sokkal látványosabban robbannak, a füstgránát pedig sokkal gyorsabban fejti ki hatását), és valamennyit könnyítenek is rajta. Emellett a küldetéseken is alakítanak, hiszen nem biztos, hogy politikailag helyes húzás lenne kiadni egy olyan játékot, ahol mondjuk – ez általam kitalált példa, igaziakkal természetesen nem szolgálnak a Pandemices fiúk – Fidel Castro műholdas felvételek alapján rekonstruált főhadiszállását kell megrohamozni.

Taktikus alkat. A Full Spectrum Warrior minden küldetése valamilyen város területén játszódik, a fejlesztők ugyan eufemisztikusan „politikailag komplex”-nek nevezik azon helyzeteket, ahová belecsöppenünk, gyakorlatilag viszont a katonák számára a legveszélyesebb ellenfelekkel akadunk össze: a helyszínt tökéletesen ismerő gerillákkal. Küldetéseink a világ számtalan pontján fognak zajlani, Dél-Amerikától a Közel-Kelet legforróbb helyszíneiig – az E3 alkalmából bemutatott küldetés például egy török városkában játszódott.

Milyen jól álcáz ez a terepszínű ruha városban...!

Ezen a zebrán próbáljon valaki pirosban átmenni!

Az állandó sorbanállás megkeseríti az életünket

Most megdöglesz, gonosz terrorista fűcsomó!

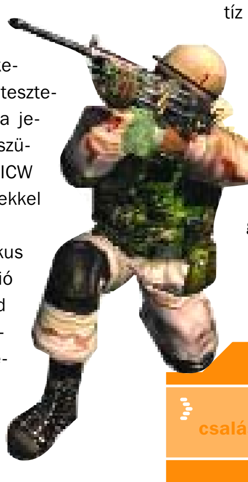
Ennyit a fair playről...

Vajon mennyit kell edzeni egy ekkora vádliért?

Az irányításunk alá kilenc ember tartozik Alfa-, illetve Bravo-szakaszba osztva. Minden osztagba találunk egy parancsnokot, egy gránátvetős embert, egy lövészt és egy gépágyús katonát. A kilencedik személy a szakaszvezető, ő az Alfa-csapat tagjaként vesz részt az eseményekben. Bár a képek – és az eddigiek – alapján úgy tűnhet, mintha egy Ghost Recon-klónról, egy taktikai shooterről lenne szó, a Full Spectrum Warrior valójában „mindössze” egy taktikai játék – és ugyan lövöldözés is van benne dögivel, ebben közvetlenül nem foguk részt venni. Mi ugyanis csak parancsokat adunk ki, méghozzá olyanokat, mint amilyeneket egy igazi szakaszvezető is kiadna a valóságban. Megmondhatjuk egy szakasznak, hogy merre figyeljenek, honnan várják az ellenfeleket, vagy hogy merre menjenek. A bemutatott Xboxos változatban az irányítás a két analóg karral egyszerű volt: az egyik kar a kamerát irányította, a másik pedig a kurzort – reméljük, valami hasonlóan kézreálló rendszert dolgoznak ki a PC-s változathoz is. A kurzor egyébként intelligensen működik, nyílt területen V-alakot formáz, tehát embereink így fognak elhelyezkedni, ha azonban egy falhoz irányítjuk, ott alakot vált, és ekkor katonáink az árnyékban fedezékbe húzódnak. Ha megfelelően mozgatjuk, akkor a sarokhoz is csoportosíthatjuk embereinket, így természetesen ki tudnak kandikálni, és adott esetben az ellenfél lövéseitől is védve lesznek valamelyest.

Embereink viselkedését – a mi utasításainkon kívül – az amerikai hadsereg viselkedési normája szabályozza, vagyis egy igen jól működő mesterséges intelligencia. Ha meghagyjuk az egyik szakasznak, hogy figyeljenek egy ajtóra, akkor a tagok úgy helyezkednek el, hogy minél védettebbek legyenek, hogy minél nagyobb területet belőhessenek, és persze hogy egymást is megvédhessék. Ha valaki előttük áll, akkor fegyverüket sosem emelik lövésre, hiszen ez a leghatározottabban tilos a valóságban is. Ha a nyílt utcán éri őket a tűz, akkor automatikusan a földre vetik magukat, hogy kisebb felületet nyújtsanak. Ha pedig ők nyitnak tüzet – persze csak a mi engedélyünk után –, akkor maguktól húzódnak vissza fedezékbe, fedezik egymást újratöltés közben. Tehát maguktól is cselekszenek, de csak akkor mozognak, ha mi irányítjuk őket. A mi feladatunk, hogy a két csapatot úgy vezetgessük aktuális célunk felé, hogy mindig vigyázzanak egymásra. Ha az egyik szakasz bajba kerül, akkor a másikkal megpróbálhatjuk őket kihúzni a csávából, például az ellenség hátába kerülve.

Civilek is fogyaszthatják. Az E3-on a bemutatót tartó fejlesztő elmondása szerint a játékos sosem fog lőni, kizárólag a gránátvetőt használhatjuk manuálisan. Lehet, hogy egyeseket ez zavarni fog, de pontosan ebben rejlik a Full Spectrum Warrior újszerűsége. No meg abban, hogy ez tényleg egy realisztikus játék lesz, még az a verzió is, amit mi kapunk. A fegyverek természetesen valóságos módon működnek, mindenkinél olyan felszerelés van, amit a könnyűgyalogságnál egyébként is megtalálhatunk. Sőt, mivel a játék egészen a 2020-as évekig vezet minket, ezért a későbbi missziókban már olyan cuccok is rendelkezésre állnak majd, melyek fejlesztése, tesztelése jelenleg is zajlik. Ilyenek lesznek a jelenleginél tízszer fejlettebb éjjellátó készülékek, a szívverés-detektorok, vagy az OICW néven futó, szinte sci-fibe illő képességekkel bíró géppuska.
Mindezt egy új, saját készítésű grafikus motor támogatja, és az Xboxos verzió alapján ezzel sem lesz egy fikarcnyi gond sem. A karakterek igen részletes kidolgozást kaptak, az animációkat természetesen egy több háborúban is részt vett veterán őrmester motion captureölésével készítették el, a helyszínek pedig valós városokon alapulnak. A leglátványosabb azonban mindenképpen a lerombolható környezet volt a bemutatóban: az ellenfél AK-47-ese szilánkonként bontotta le az általunk fedezékül használt falat, cserébe a mi gépfegyvereink hatalmas lyukakat vájtak az ő fedezékébe, egy autóba, és ezen keresztül is eltalálták. Már a pálya kezdete is igen impresszív volt, hiszen itt egy égő ház mellett tett le minket a helikopter, melynek rotorjai szétkavarták az ablakokon keresztül áramló füstöt.



A játék felépítéséről egyelőre nem sokat lehet tudni, nem adtak ki információt a pályák számáról, vagy hogy ezeket összeköti-e valamilyen történet. Az mindenesetre biztos, hogy küldetések előtt kiválaszthatjuk, hogy beosztottaink közül kiket akarunk magunkkal vinni, és bizonyos keretek között a fegyverzetüket is mi határozhatjuk meg. Valamilyen szinten karaktereink fejlődnek is: a túlélt missziók hatására pontosabban fognak célozni, és a reakcióidejük is csökken – ezért káros, ha valakit kilőnek, mert helyére csak egy újoncot tudunk berakni, akinek még a tűzkeresztségen is át kell esnie. A fejlesztők kiemelték, hogy meglehetősen sok scriptelt jelenetet fognak használni, hogy feldobják a játékmenetet.

Az Xbox-verzió támogatni fogja a többjátékos módot (a két szakaszt két játékos vezérelheti, és így kooperálva kell teljesíteniük a missziókat), ráadásul valószínűleg megkapják az engedélyt a hadsereg számára készített verzió korongra tételére is – persze azért ez is egy kissé kikozmetikázott verzió lesz, de még így is kellemes bónusz –, és persze minden esély megvan arra, hogy ezeket a dolgokat mi is kipróbálhassuk.

Úgy néz ki, hogy a katonák jól fognak mulatni (bár nehezemre esik elképzelni azt a jelenetet, amikor egy morc törzsőrmester rámordul az újoncokra, és tíz kört, kétszáz fekvőtámaszt meg két FSW-küldetést ír elő nekik takarodó előtt, mintegy levezetésként), és szerencsére velük együtt mi is.
A Full Spectrum Warrior tényleg egyedinek ígérkezik, mindössze azt sajnáljuk, hogy a PC-s verzió megjelenéséig még rengeteg időnek kell eltelnie...

Infidel

NÉVJEGY

A Pandemic Studiost 1999-ben alakította három, az Activisiont elhagyó magas beosztású játékfejlesztő: Josh Resnick, Andrew Goldman és Greg Borrud. A trió korábban olyan játékok elkészítésében vett részt, mint a Mechwarrior 2, a Battlezone illetve a Dark Reign. Függetlenné válva elkészítettek két folytatást egykori cégüknek (mind a Battlezone 2, mint a DR 2 magas

értékeléseket kapott a sajtóban, de anyagilag nem hoztak túl sokat), majd más kiadóknak kezdtek bérmunkában dolgozni. Az EA számára egy baseballos programot, a 3DO-nak az Army Men RTS-t, míg a LucasArts-nak a kizárólag konzolokon megjelenő Star Wars: Clone Warst készítették el. 2000 decembere óta dolgoznak az amerikai hadsereggel szoros együttműködésben egy kiképzőprogramon, melynek „felhígított” verziója lesz a Full Spectrum Warrior. E mellett még három projekten munkálkodnak, melyekről egyelőre nem rántották le a leplet.

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

EVIL GENIUS

Fejlesztő: Elixir Studios **Kiadó:** Vivendi Universal **Megjelenés:** 2004 harmadik negyedév

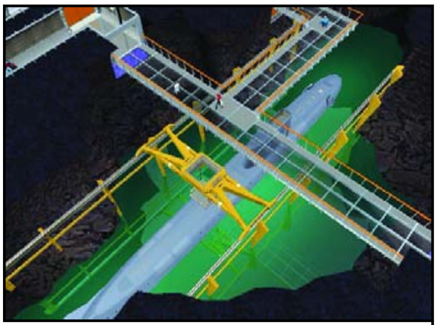
„Gonosznak lenni jó" – hirdette a Dungeon Keeper plakátja, amikor még Peter Molyneux a Bullfrog tagja volt. Mint tudjuk, a Mester azóta önállósodott, megalapította a Lionhead Studiost, ahol egy újfajta üzleti modell keretében szárnya alá vett kisebb fejlesztőcsapatokat. A felkarolt projektek kezdenek beérni (Fable, BC), ám ezzel együtt az Elixir Studios is gyártja a saját játékait, amelyek arról nevezetesek, hogy semmi közük nincs Peter Molyneux-höz... Azért fontos ezt kiemelni, mert az Elixir feje az a Demis Hassabis, aki Lionhead-alapítótag volt, csak mivel a Black&White fejlesztése nem volt az ínyére, kilépett, és azóta saját pecsenyéjét sütögeti. A Mester azonban hatással lehetett rá, mert az egyik készülő Elixir-játék, az Evil Genius furcsán ismerős szlogennel provokálja a vásárlókat: „Mennyire vagy gonosz...?"

A világ nem elég. Mint az ezek után sejthető, egy Dungeon Keeper-klónt tisztelhetünk majd az Evil Geniusban, a környezet azonban ezúttal nem fantasy világ lesz, hanem a '60-as és '70-es évek kémfilmjeinek miliője. Természetesen ezeknek a filmeknek az összes kliséje és toposza felvonul majd, humoros formában megjelenítve. Főhősünk – mint azt a játék címe mutatja – egy gonosz géniusz, amolyan filmvégi főmonszta, mint Dr. No és Goldfinger a James Bond-mozikból, vagy az Austin Powersek Dr. Genyája. És ha már a paródiáknál tartunk, a játék célját talán az Animánia két rajzfilm-egerének sokszor elhangzott párbeszéde illusztrálja a legjobban: „– Mit csinálunk ma este, főnök? – Amit minden este, Bunkó. Meghódítjuk a világot." A világuralomra törés azonban nehéz kenyér, még akkor is, ha szinte korlátlan mennyiségű készpénz áll a rendelkezésünkre (100 millió dollárral kezdjük a játékot). A szadizmus és a rosszindulat ugyanis önmagában nem elég: az igazi gonosz karakter csak hírnévvel együtt ér valamit. Ha tehát felül akarjuk múlni Blowfeldet és Krapulaxot, sötét üzelmekkel és küldetésekkel kell magasan tartanunk a hírhedtsédünket, és minél magasabb lesz a hírhedtségünk (vélhetőleg ez a „nyersanyag" lesz a Molyneux-közeli játékokban már megszokott mana), annál erősebb szövetségeseket szerezhetünk.

Master and servants. A játék lelke ugyanis bázisunk személyzete, vagy ahogy egy híres főgonosz, Mr. Teufel mondja, „a főnök és a beosztott közti harmónia a sikeres együttműködés biztos záloga". És hogy milyen bázisról beszélek? Természetesen a szupertitkos földalatti bázisról, amely minden önjelölt világcsászár szériatartozéka, és amelynek felépítése lesz a játékos első feladata. Egy trópusi sziget belsejében kell majd létrehoznunk a főhadiszállást, gondoskodva a megfelelő álcázásról. Emellett bázisunkon – akárcsak a Dungeon Keeper kazamatáiban – ki kell elégítenünk a személyzet igényeit, azaz be kell rendeznünk szálláshelyiségeket, étkezőket, edzőtermeket, kísérleti laborokat és egyéb szobákat. Minden szobának lesz másodlagos funkciója is, a konyhai óriás turmixgépet például az elfogott kémek kínzására is használhatjuk majd (hogy a vécének milyen másodlagos funkciója lesz, arról nem szól a fáma...). Az otthonossá alakított bázist pillanatok alatt birtokukba veszik toborzott embereink, akik játéktechnikailag két csoportba sorolhatók: hangyákra és pribékekre. Az előbbiek sokan vannak, működtetik a bázist, a megfelelő szobákban ki- és továbbképzik magukat, és különleges feladatokra specializálódnak, az utóbbiak pedig Gonosz Géniusz fogdmegei, azok a rosszarcúak, akikből a jólfésült, hősies kém apránként szerves hulladékot csinál a kémfilmekben. A szorgos kis hangyákat nem irányíthatjuk közvetlenül, csak a környezet változtatásával befolyásolhatjuk a viselkedésüket (például bekapcsolha-

Ezt a hadifoglyok jogaiba és a genfi egyezménybe!

...tehát E=m*c², még mindig nem érted?!



A Nautilus bevetésre kész

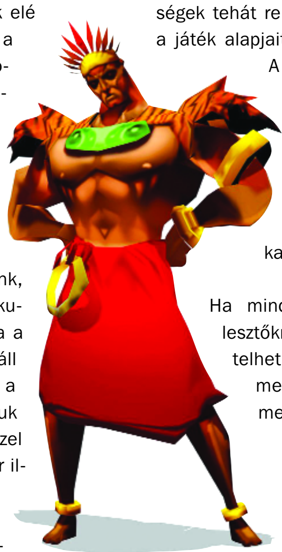
Flipper, pingpongasztal és neonzöld ülőgarnitúra - elengedhetetlen kellékek a szupergonosz nappalijába

Előkészületek az Evil Genius-féle vallatáshoz

tunk egy riasztót), a pribékek viszont teljesen az ellenőrzésünk alatt állnak majd (mindkét egységfajtának fizetést kell adni, de a pribékek gázsija természetesen rettentően magas lesz). A készítők fantáziája a 30 különböző pribék tervezésénél lódult meg igazán: a szokásos ütöm-vágom-amputálom típusú henteslegények között egészen elborultak is akadnak. Egyikük például egy cilinderes voodoo-varázsló, aki területre ható sebzéseket okoz a kezében levő vudubabával, egy másik pedig genetikailag módosított, Frankenstein-szerű szörny – az E3 kedvence azonban az első ránézésre teljesen ártalmatlan, ám valójában halálos testcselekre képes nagymama volt…

Haverok, buli, csapda. Ahogy gyarapodik a bázisunk és pribékjeink száma, úgy nő majd rossz hírünk, és hogy ezt szinten tartsuk, kénytelenek leszünk küldetéseket szervezni. A missziókat pribékjeink fogják elvégezni, és a Mona Lisa ellopásától ismert popsztárok elrablásán át az Eiffel-torony lekicsinyítéséig mindenféle huncutságot megtalálunk a feladatok között. A program 5 területre osztja a Földet: Európa, Amerika, Afrika, Szovjetunió (ne felejtsük el, hogy a '60-as években járunk) és Ázsia többi része – ha valamelyik világrészben túl sokat ügyködünk, az ottani kormányzatok előbb-utóbb a nyakunkra küldik a saját pribékjeiket. Előbb csak egy James Bond kaliberű magányos hőssel kell számolnunk, de később igazán profi bérgyilkosok és összehangolt kommandós osztagok is felbukkannak majd. Hogy védekezzünk ellenük, csapdákat kell majd állítanunk, amelyeket hangya-személyzetünkkel fejleszthetünk ki. Az igen változatos és ötletes vermek, lézerek és egyéb csonkológiai eszközök elhelyezése és összekapcsolása lesz a játék egyik kulcsmozzanata: bizonyára telepíteni fogunk néhányat (például robbanó kókuszpálmákat) a felszínre, hogy a véletlenül arra tévedő turistákat elijesszük, néhányat pedig a bázis belsejébe. Az E3-demóban például egy óriási ventilátor fogadta a betörő ellenséges ügynököket, amely egyenesen egy forgópengés padlórészre fújta őket – akik túlélték a csapdát, azoknak pedig a már említett Frankenstein-szörnyike rögtönzött csontkovács-tanfolyamot. Mindazonáltal nem kell minden ránk eresztett jófiút megölni. El is foghatjuk őket, és privát kis börtönünkben a hasznunkra lehetnek. Egyrészt információt szedhetünk ki belőlük kínzással, másrészt a rácsuk elé állhatunk, és gúnyolhatjuk őket a kémfilmekből ismert klasszikus főgonosz-kacagással. Ez a fajta gúnyolódás ismét csak rossz hírünket növeli, de ajánlatos csínján bánni vele, mert – akárcsak a filmekben – túl sok hecceléstől a jó szolgálatában álló ügynök hirtelen erőre kaphat, és kiszabadulhat a cellájából. No, folyik az élet a bázisunkon – erősödünk, ügynökök jönnek-mennek –, amikor kutatásaink egyszer csak eljutnak abba a stádiumba, hogy rendelkezésünkre áll a „Doomsday Device”, vagyis az a szerkentyű, amivel végromlásba tudjuk taszítani a világot, vagy legalábbis ezzel zsarolni a Föld országait. Ekkorra már illik lennie egy menekülési útvonalnak is (pl. tengeralattjáró egy védett öbölben), és ha ez is megvan, tulajdonképpen megnyertük a játékot. Ha nagyon nyakunkon vannak a jófiúk, beindítjuk a gépet, és eltiplizünk az „Unhappy End” végefőcím felé…

Néha londinernek lenni is veszélyes üzem



Dungeon Cloner. Az Evil Geniuson körülbelül egy éve dolgozik a korántsem „evil”, de mindenképpen „genius” Demis Hassabis által vezetett Elixir Studios, és még ugyanennyit kell várnunk rá. A játék azonban már most is ígéretes: a Republic: the Revolution módosított, szabad engine-je igen meggyőzően produkált a kinti bemutatón, és nem hagyott kétséget afelől sem, hogy a játék kezelésével nem lesz nagyobb probléma. Az E3-on látott grafika leginkább a '60-as évek képregény-füzeteit idézte, azt a sallangmentes, ám igen pofás stílust követte, amit a Freedom Force, csak komolyabb effekteket vonultatott fel (például a főhadiszállás üvegpadlójának tükröződéseit). A látványelemek között feltétlenül meg kell még említeni a szexi bikinis nőket, akiknek semmi funkciójuk nem lesz, viszont ugyebár egy igazi főgonosz körül mindig ott sertepertél néhány ilyen cica… A külsőségek tehát rendben voltak, a belbecsről azonban a játék alapjait leszámítva nem tudok nyilatkozni. A végleges AI-t és a küldetéseket a következő egy évben pofozzák össze a készítők, mint ahogy a játékmenet súlyozása is tart még (az effajta összetett progik ugyanis magukban rejtik azt a játéktervezői veszélyt, hogy egy-egy játékszakasz unalmasra sikeredik).

Ha mindezt jól sikerül megoldani a fejlesztőknek, az Evil Genius simán megismételheti a Dungeon Keeperek sikerét, és megint megtudjuk, gonosznak lenni mennyire jó…

Stöki

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

FEJLESZTŐI NAPLÓ

HOMEWORLD 2

Fejlesztő: Relic Entertainment **Kiadó:** Vivendi Universal **Megjelenés:** 2003. szeptember

A Homeworld négy éve valósággal forradalmasította a real-time stratégia műfaját, az azóta készülő folytatás pedig az év egyik legjobban várt játéka. A felfokozott érdeklődésre való tekintettel úgy gondoltuk, nem „hagyományos" bemutatót írunk a játékról, de még csak nem is interjút. A fejlesztői napló egyenesen Kanadából, a Relic Entertainment főhadiszállásáról érkezett, és a Homeworld 2 producere, Geoff Thomas írja le benne gondolatait a játékról. Kulisszatitkok következnek első kézből!

Első fejezet: a látványvilág. A Homeworld sztorija egy olyan élmény köré épült, amivel mindenki könnyen tud azonosulni: a hazatérés köré. A folytatásban szintén egy egyszerű, de intenzív emberi érzés köré építkezünk, ez pedig a kíváncsiság: megtudni, kik is vagyunk és honnan jöttünk. A Homeworld-univerzumot olyanra teremtettük, ahol a technológia, a történelem, a misztikum és a különféle fajok konfliktusai olyan elegyet alkotnak, hogy minden megtörténhet. Ezt a képregény-hangulatú stílust mi „rágógumi sci-fi"-nek nevezzük. A Homeworld 2 látványvilágát az elődhöz hasonlóan híres sci-fi illusztrátorok életműve határozza meg: Peter Elson, Chris Foss és John Harris neve biztosan ismerősen cseng az igazi sci-fi rajongóknak. Az ő örökségük keveredik Nilo Rodis-Jamero (A Birodalom visszavág), Syd Mead (Tron, Szárnyas fejvadász, Aliens) és a manga-mester Masamune Shirow hatásával. Képzelj el egy régi, igazi ponyvaregényt, és ezt a hangulatot toldd meg vibráló, élénk színekkel, aprólékosan kidolgozott űrhajókkal és fantasztikus űrbéli helyszínekkel: ez a Homeworld 2.

Második fejezet: játékdesign. A Homeworld 2 sztorija egy évszázaddal az első rész után játszódik. Az események elragadják a játékost a nehezen megtalált otthonból, Hiigaráról, egyenesen a galaxis középpontjába. Kalandjaik során hőseink megismerik száműzetésük valódi okát, a hiperűr-utazás eredetét, és Sajuuk (a hiigaraiak „istene") valódi kilétére is fény derül. Ezen alapgondolatok köré építettek a designereink egy történetet, ami már meghatároz bizonyos játékmenet-beli elemeket, amelyek pedig újra visszahatnak a sztorira, és így tovább, míg a kész forgatókönyv az eredmény.

A Homeworld 2 forgatókönyve a fejlesztés korai szakaszában készült el – legalábbis mi azt hittük, elkészült. Ahogy a játék fejlődött, a történet, a küldetések is folyamatosan változtak, és változnak a mai napig, ahogy egyre tisztább képet kapunk arról, hogy milyen játékelemek hogyan működnek a gyakorlatban. Ez a folyamatos „játékmenet-evolúció" biztosítja azt, hogy a játék igazán magával ragadó legyen.

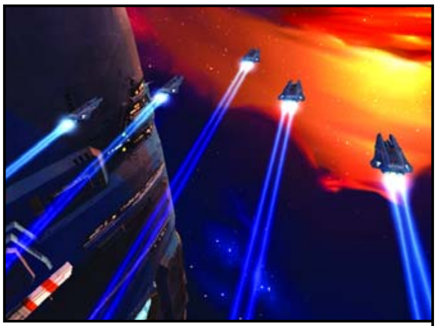
A Homeworld misztikus hangulata nagyon tetszett a játékosoknak, ezt a továbbiakban is meg szeretnénk tartani. A sci-fit bibliai motívumokkal keresztezni kockázatos vállalkozás, de ha ügyesen adagoljuk a misztikus elemeket, olyan hangulatot kap a történet, ami felülmúlja a Star Wars nagyon kontrasztos, fekete-fehér világát és a Star Trek „materialista" atmoszféráját is. Ha a játékos igazi hősnek érzi magát, ha az életéért, a népéért harcol, ha a végzete ellen küzd, az olyan egyszerű feladatok, mint mondjuk rajtaütni egy ellenséges konvojon, vagy akár bányászni az aszteroidákon, magasabb értelmet, tartalmat nyer. A Homeworld 2 ezt a tartalmat, a sztorit különféle módokon tálalja, technikailag mi négy kategóriára bontjuk ezeket: játék közbeni beszéd, nem-interaktív jelenetek, intelligens események és animatic-ok. Lássuk, mik is ezek!

Az animatic eredetileg filmes segédeszköz volt, egy kézzel rajzolt vázlat a rendező által elképzelt jelenetről, vágásokról és kamerabeállításokról. A nagyon munka- és energiaigényes előre renderelt mozik helyett mi ezt a képregényszerű technikát vá-

Csendélet: Űrbéli naplemente

A "Sok lúd disznót győz" tétel ismét bizonyíttatott

Pirx kapitány megy a levesbe



Kötelékrepülés a bázis körül

Támadóalakzatba! Biztos találunk ellenséget is!

Hétfő este a közszolgálatin: ez itt a Kék Fény.

lasztottuk. A könnyebb megvalósítás miatt felszabadult energiát arra tudjuk fordítani, hogy rengeteg ilyen animatic-kal dobjuk fel a küldetések közti átvezetéseket – ráadásul a kézi rajzokba sokkal több érzelmet, kifejezőerőt tudunk belevinni, mint a renderbe.

A forgatókönyvírás egyik alapszabálya: ne mondd, mutasd! Pontosan erre találtuk ki a nem-interaktív jeleneteket, ahol előre meghatározott kameramozgással és direkt ehhez felvett animációkkal mutatunk be egy, a játék szempontjából kulcsfontosságú jelenetet. A játékostól ugyan elvesszük az irányítást, de az engine játssza le a „mozit" – így a játékos nem esik ki a hangulatból, és a jelenet „belesimul" a játékba, ami sokkal hatásosabb és filmszerűbb, mintha renderelt animációt használnánk.

Az intelligens események ehhez nagyon hasonlók, de még ennyire sem ragadják ki a játékost a cselekményből. Ilyenkor csak a kamerairányítást veszszük el, a játék, a harc tovább zajlik. Természetesen ezek nagyon rövid ideig tartanak, hogy ne legyen zavaró a kontroll hiánya. Az intelligens eseményeket, ahogy a küldetések egyéb történéseit is, a saját fejlesztésű script-nyelvünkben, a SCAR-ban írják meg a pályatervezők.

Végül a játék közbeni beszéd: nagyon sokféle van belőle, a küldetésspecifikus szövegektől (az NPC figyelmeztet valamire, új feladatot kapunk, stb.) a hajóink visszajelzéseiig. Minden hajó szövegesen nyugtázza a parancsainkat, és ugyanígy, „élőszóban" jelzi, ha elkészült a feladattal, vagy ha valami érdekes történik vele. Ezek a szövegek nem lényegesek a sztori szempontjából, de élettel töltik meg a játékot, és színesítik a hangulatot.

Harmadik fejezet: játékegyensúly és multiplayer. A játékdesign igazi próbája a multiplayer: az újrajátszhatóság, a játékegyensúly, a kezelés hibái mind többszemélyes játékban jönnek elő igazán. A Homeworld nagyon jó kis multiplayer móddal rendelkezett, de hosszú távon kibuktak a kiegyensúlyozatlanságból és programhibákból fakadó problémák. Veterán űrharcosok emlékezhetnek még például a 'probe bombing' (probe-önmegsemmisítés ellenséges hajók között) taktikára, ami teljesen tönkretette a játékélményt. A Homeworld 2-ben három alapszabályt állítottunk fel magunk előtt, amik remélhetőleg kordában tartják majd a játékegyensúlyt.

Első szabály: minden űrhajónak megvan a maga ellenszere. Minden hajó egy bizonyos másik hajóosztály ellen van tervezve, például az Interceptor nagyon hatásos bombázók ellen, kicsivel gyengébb korvettek ellen, és szinte hatástalan, ha egy fregattal kerül szembe. A hajók funkcióját és a hajóosztályt különválasztottuk, minden a játékstílusodtól függ: építhetsz anti-korvett fregattot, anti-fregatt vadászt, vagy ami jólesik. Ez a megközelítés sokoldalú, mégis könnyen érthető harcrendszert eredményez.

Második szabály: a nagyobb hajó nyer. Ha az első szabály döntetlennek hozna ki egy összecsapást, a nagyobb hajónak kedvezünk. Egyszerű szabály, de nagyon jól működik: mivel a kisebb hajók olcsóbbak és gyorsabbak, mindenképpen meg kell erősítenünk valamivel a nagyokat is, hogy egyáltalán legyen értelme gyártani őket.

Harmadik szabály: ha kombináljuk a hajóinkat, az növeli a hatékonyságukat. Azt a játékost kell bátorítanunk, aki többet gondolkodik és taktikázik, nem pedig azt, aki több hajót épít. Minél többféle hajót kombinálsz egymással, annál többféle és erősebb taktikát tudsz megvalósítani, kicsit olyan ez, mint a verekedős játékok kombói.

Annak ellenére, hogy különféle hajótípusokat használnak, a vaygr és a hiigarai űrhajók nagyjából megfeleltethetők egymásnak. A vaygrok általános ismérve, hogy a hajóik gyorsabbak, több van belőlük, erősen specializáltak, de sebezhetők. A hiigaraiak inkább a rugalmasabban, sokoldalúbban felhasználható hajókat kedvelik, ezek erősek, robosztusak, de lassúak is; ráadásul mivel drágábbak, kevesebbet is tudnak csak építeni belőlük. Mindez együtt azt eredményezi, hogy a két faj teljesen más játékstílust igényel, és rengeteg különböző taktika, stratégia rejlik a – reményeink szerint jól kiegyensúlyozott – rendszerben.

Negyedik fejezet: űrhajók modellezése és textúrázása. Tisztán technikai oldalról nézve, poligonok és textúrák mennyiségében a Homeworld 2 messze felülmúlja elődjét. Az első részben egy űrhajó 300 poligonból állt, a másodikban ez a szám 2000. A Homeworld grafikus engine-je 2200-2500 poligont tudott egyszerre kitenni a képernyőre észrevehető lassulás nélkül, az új motor 75-80 ezret. A technológiai fejlődés lehetővé teszi, hogy a hajók sokkal részletesebben legyenek kidolgozva, és többet tudjunk a játékos kezébe adni belőlük. A Homeworld 2 nagyjából ötször annyi textúrát használ, mint elődje. Ez egyszerre jelent nagyobb felbontású, tehát szebb textúrákat, és több mipmap-fázist. Ez teszi lehetővé számunkra, hogy a képernyőre kerülő különféle távolságban levő és különféle méretű hajókra mindig ugyanolyan felbontású textúrák kerüljenek. Így elkerülhető a más játékokban sűrűn előforduló kínos helyzet, amikor tűéles textúrájú figurák elmosott, csúnya textúrájú objektumok között mozognak.

A hajók tervezésénél az aranyszabályunk a realizmusra törekvés. Funkcionális, hihető űrhajóink lesznek, a legapróbb részletekig úgy tervezünk meg mindent, hogy az egyes alkatrészeknek, hajóblokkoknak meglegyen az oka, hogy miért akkora, miért úgy néz ki, és miért éppen ott van, ahol van. Az engine-ünk LOD rendszere az objektum kamerától való távolságának függvényében váltogat a különféle poligonszámú, textúrázottságú hajómodellek között, és kapcsolgatja ki-be a grafikus effekteket – ez egyrészt erőforrás-takarékos megoldás, hiszen mindig éppen csak olyan részletességű űrhajó lesz a képernyőn, ami még nem lassítja le a játékot, másrészt lehetővé teszi számunkra, hogy minden hajót az utolsó csavarig kidolgozzunk. A legrészletesebb, legnagyobb LOD fázisban a hajómodellre aggatott 3D-s sprite-ok adják hozzá végső pluszokat a látványhoz: navigációs fények, antennák, a páncélborítás szegecselése, dokkolási jelek...

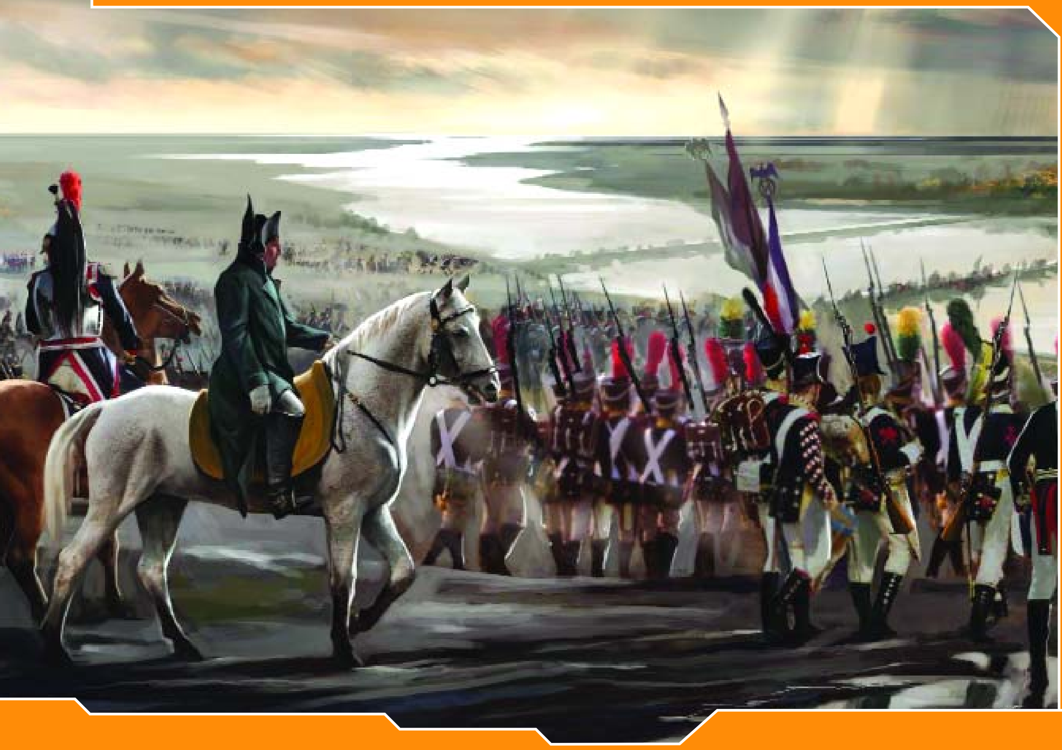
Ötödik fejezet: zene és hang. A Homeworld számos díjat nyert a maga idejében, ezek nagy része a zenét és hangot jutalmazta. Büszkék vagyunk arra, hogy új mércét állítottunk fel a játékzenék és hanghatások számára, egyben nagyon nehéz a dolgunk, hogy a második részben felül tudjuk múlni önmagunkat. A Homeworld 2-ben ismét a bevált Studio X hangrendszert használjuk, viszont új, saját hangformátummal dolgozunk. Az FDAudio az MP3-ra hasonlít, de míg annál a jó hangminőség és a magas tömörítési fok a fő jellemző, mi arra optimalizáltunk, hogy minél több hangsávot tudjunk egymásra mixelni a lehető legkisebb CPU-terhelés mellett.

Minden hajóhoz hozzárendeltünk egy csomó eseményt, amire azok bizonyos hangeffekttel reagálnak (különféle fegyverek torkolattüzei, lövedék-becsapódások, motorhangok, stb.). A Homeworldben egy egyszerű algoritmus számította ki, hogy melyik hangforrás van legközelebb a kamerához, és a program azt szólaltatta meg. A Homeworld 2-ben már egyszerre több hang is megszólalhat, a távolságtól függő intenzitással, és természetesen 3D-ben.

Köszönettel tartozunk a Relic Entertainment csapatának és az IGN Action Vault online magazinnak (http://actionvault.ign.com), amiért engedélyezték a napló magyar változatának publikálását.

Geoff Thomas

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo



A történelmi stratégiák kedvelőit egy ideje mintha direkt cukkolnák a játékfejlesztők: jobbnál jobb real-time és körökre osztott darabokat dobnak piacra fantasy, sci-fi és világháborús témákban. Akik azonban a haditudomány, a harctéri stratégia és taktika aranykorának számító évszázadok híres csatáit játszanák újra, orkok, varázslók, atombombák és egyéb kockázatok és mellékhatások nélkül, rendre hoppon maradnak, és egyre morcosabban veszik elő a lassan nyugdíjas korba lépő Cossacksot. A GSC Gameworld fejlesztői azonban nem alszanak: a lassan inkább hírhedt, mint híres STALKER mellett buzgón készítik a kozákok újabb kalandját is – erről beszélgettünk Oleg Yavorskyval, a csapat marketingesével.

– A Cossacks az utóbbi évek egyik legsikeresebb stratégiai játéka volt… Mit gondolsz, mi lehetett a titka ennek a meglepő sikernek?

– Azt hiszem, abban mindenki egyetért, hogy a játékélmény, a játékmenet az, ami egy játékot igazán naggyá tesz. A Cossacks titka abban a lehetőségben rejlett, hogy hatalmas mennyiségű katonát, és ezzel sosem látott szabadságot adott a játékos kezébe. Ez a szabadság újszerű játékélményhez vezetett, ahol nem kell a populációkorlát miatt aggódni, nem kell egyesével szöszmötölni a katonákkal, és igazán masszív, nagy tömegeket megmozgató csatákat vezényelhetünk le.

– Miért éppen Napóleont és a XIX. századot választottátok a Cossacks 2 fókuszának?

– Minden szempontból logikus folytatásnak tűnt: a Cossacks története a XVIII. században ért véget, ráadásul a napóleoni háborúk, illetve maga Napóleon a legnépszerűbb történelmi korok, illetve személyek közé tartoznak. Úgy gondoltuk hát, a játékosok kíváncsiak lennének egy ebben a korban játszódó folytatásra.

– Miben fog a második rész különbözni az elsőtől? Az E3-on előszeretettel emlegetted a „birodalom-szimulátor" kifejezést. Elmesélnéd, mit értetek ezalatt?

– Nagyon sok újítást vezettünk be a játékba az első rész óta… Minden tekintetben nagyobb lesz, több katonát adunk a játékosnak, nemzetenként több egységtípust (összesen 150!), és több épületet (összesen 180!). A csatára befolyással lesz a harcoló felek morálja, fáradtsága és tapasztalata. Speciális „hős" egységek mutatkoznak be, különféle generálisok, és maga Napóleon személyében. Újdonság a 3D-s terep: a magassági fölény, a különféle tereptípusok mind befolyásolják a csatát.

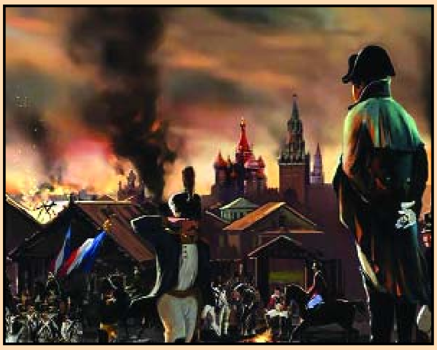
Az ágyúkat most már külön tüzérek üzemeltetik, és lovakkal vontatják… De ezek csak az apróbb változtatások, a leglényegesebb az általad említett birodalom-szimuláció. A Cossacks 1-ben a játékos bázisa igazából nem volt több egy rakás háznál… és az igazat megvallva az egész gazdasági-termelési rész nem volt túl impresszív. A második részben ez gyökeresen változik meg: célunk, hogy a játékos érezze, hogy egy egész ország, egy hatalmas birodalom van a gondjaira bízva. Ezt egyrészt az „élő" városok, másrészt az áruszállításra és hadseregek mozgatására egyaránt használható úthálózat oldja meg. Egy előre megépített város – a játékos országának fővárosa – szolgál a játékos hátországaként, ahol láthatod a termelési folyamatokat, az utánpótlás szállítását, a katonák kiképzését.

– Ahogy a játékot elnézem, komoly változások történtek a grafikus motorban…

– Igen, gyakorlatilag a teljes engine-t újraírtuk. A Cossacks 2 2D és 3D megoldások keverékét alkalmazza, így tudunk kitenni a képernyőre egyszerre nagyon sok, változatosan animált katonát, részletesen kidolgozott objektumokat (2D-ben), illetve ki tudjuk használni a 3D-s terep előnyeit, és a legmodernebb grafikus kártyák által támogatott effekteket (3D-ben).

– Milyen országok seregeit vezethetjük majd csatába?

– Azokat, amelyek a történelem szerint is főszerepet játszottak abban az időben: Franciaország, Anglia, Ausztria, Oroszország, Poroszország és Egyiptom. Bár mint látod, a népek száma kisebb, mint az első részben volt, mégis kétszer annyi egységtípust vonultat fel a játék, mint az elődje. Minden nemzet hadserege rendelkezik valamilyen csak rá jellemző specialitással (dolgozik a játékon egy hivatásos történész, ő ügyel arra, hogy ezek,



akárcsak a játék többi része, 100 százalékig történelemhűek legyenek!).

– Hat játszható oldal, 150 egységtípus, 180 épület... sokkolóan nagy számok. Hogyan oldjátok meg, hogy a nemzetek kellően különbözzenek egymástól, de mégis kiegyensúlyozott legyen a játék?

– A Cossacks-ban 16 játszható fél volt, és a fórumainkon évek óta vitáznak a rajongóink arról, hogy melyik a legerősebb nemzet... Mivel most még feleennyi népünk sincs, azt hiszem, a kiegyensúlyozással nem lesz gondunk. Annál inkább figyelni fogunk a változatosság megteremtésére, lévén az első részt talán az egy kaptafára készült egységek és épületek miatt érte a legtöbb kritika. Rengeteg energiát fektetünk ebbe, remélem, meg is látszik majd az eredményen!

– Az iskolapadból ismert csatákat játszhatjuk újra, vagy akár átírhatjuk a teljes történelmet, megnyerhetjük a Waterloo-i csatát, meghódíthatjuk Oroszországot?

– A játék Napóleon teljes életútját végigköveti, ott lehetsz Ulmnál, Austerlitynél, az egyiptomi és oroszországi hadjáratoknál, és bizony Waterloo sem marad ki... Minden csata teljesen történelemhű lesz – azzal a különbséggel, hogy megnyerheted azokat is, amiket a nagy francia elveszített!

– Lesznek esetleg a szokványostól eltérő csaták is, várhatunk várostromot vagy vízi ütközetet?

– Mivel éppen a küldetések kidolgozásának fázisában tart a játék, még korai lenne erről beszélni.

– A Cossacks leginkább a hatalmas seregeiről és grandiózus csatáiról lett híres a maga idején. Gondolom, a második rész még inkább beleerősít ezen a téren...

– Nos igen, emeljük a tétet: a Cossacks 2 egyszerre 64000 katona megjelenítésére lesz képes. Kicsit ijesztőnek tűnik a szám, ha arra gondolsz, hogy hogyan fogsz ennyi embert irányítani, de nem kell félni, az irányítási rendszerünk különféle formációk használatával kiválóan alkalmas a nagyobb tömegek kordában tartására. Az átláthatóságot többszintű zoom-rendszer biztosítja.

– Milyen taktikai játékelemek fognak szerepelni a játékban? Említetted a morált, a katonák fáradtságát, a harci formációkat...

– Elsőre ellentmondásosnak tűnhet, de valóban: egyszerre növeltünk a csatákban részt vevő egységek számán, és adtunk nagyobb taktikai mélységet a harcnak. Először is minden egyes katonának (!) külön-külön nyilvántartjuk a morálját, amit kb. egy tucatnyi tényező befolyásol. Például a katona morálja csökken, ha azt látja, hogy elesett a századanak a dobosa vagy a zászlóhordozója, vagy ha hátba támadták – viszont növekszik, ha például egy sortűzre nem kap választ, vagy menekülő ellenséget lát. A fáradtság hasonlóképpen működik, csak persze sokkal egyértelműbb, hogy mitől csökken és növekszik. A csapatok harci formációkban küzdenek, minden formáció más-más támadási és védekezési bónuszokat ad. Tulajdonképpen a Cossacks 2 egész harcrendszere a formációk köré épül, emiatt teljesen újraírtuk az AI-t is, hogy formációkban „gondolkodjon”.

– Miben fog megmutatkozni az AI fejlődése?

– Mint említettem, a legfőbb újítás, hogy az AI is formációkat használ, így képes taktikázni, a lehető legjobb formációkat kiválasztani, kombinálni a különféle formációkat és egységtípusokat, tartani az ellenségtől az ideális lőtávolságot, figyel a csapatai moráljára és fáradtságára... Ezen felül persze tudja azt is, amiben a Cossacks 1 nagy volt, azaz kifigyelni a játékos védelmének gyenge pontjait, és lecsapni rá. Az AI két szinten működik, az egyik globálisan tekinti át az egész harcteret, és adja ki a parancsokat a kisebb harci formációknak, századoknak. Itt lép a képbe az AI alacsonyabb szintje, ami ezeket az utasításokat értelmezi, és – a maga kis körülményeit figyelembe véve – megpróbálja végrehajtani őket. Mint egy igazi hadseregben a tábornok és a tisztek...

– Mi a helyzet a multiplayerrel?

– A deathmatch-re és a történelmi csaták többszemélyes újrajátszására összpontosítunk – de részleteket erről is csak a fejlesztés későbbi szakaszában tudok mondani.

– A Cossacks stáblistája meglepően rövid volt, csupán 10-12 nevet számlált. A második részt is hasonlóan kis csapat készíti?

– Pontosítsunk: valójában a munka oroszlánrészét egy mindössze három emberből álló „kemény mag” vállalta magára, a többiek csak a fejlesztés vége felé csatlakoztak! A második részt készítő csapat már bővebb, jelenleg kb. húszan vagyunk. Az első rész készítése során rengeteg olyan akadályt kellett leküzdenünk, ami a tapasztalatlanságból fakadt – most azonban már tapasztaltak vagyunk, és van egy kipróbált technológiánk, így sokkal zökkenőmentesebben halad a fejlesztés.

– Hogy áll most a játék, és mikorra tervezitek a megjelenést?

– Alfa állapot körül járunk, vagyis minden játékmechanizmus működik, jöhet az adatfeltöltés, tesztelés és finomítás. Terveink szerint 2004 elején kerül a boltokba a játék.

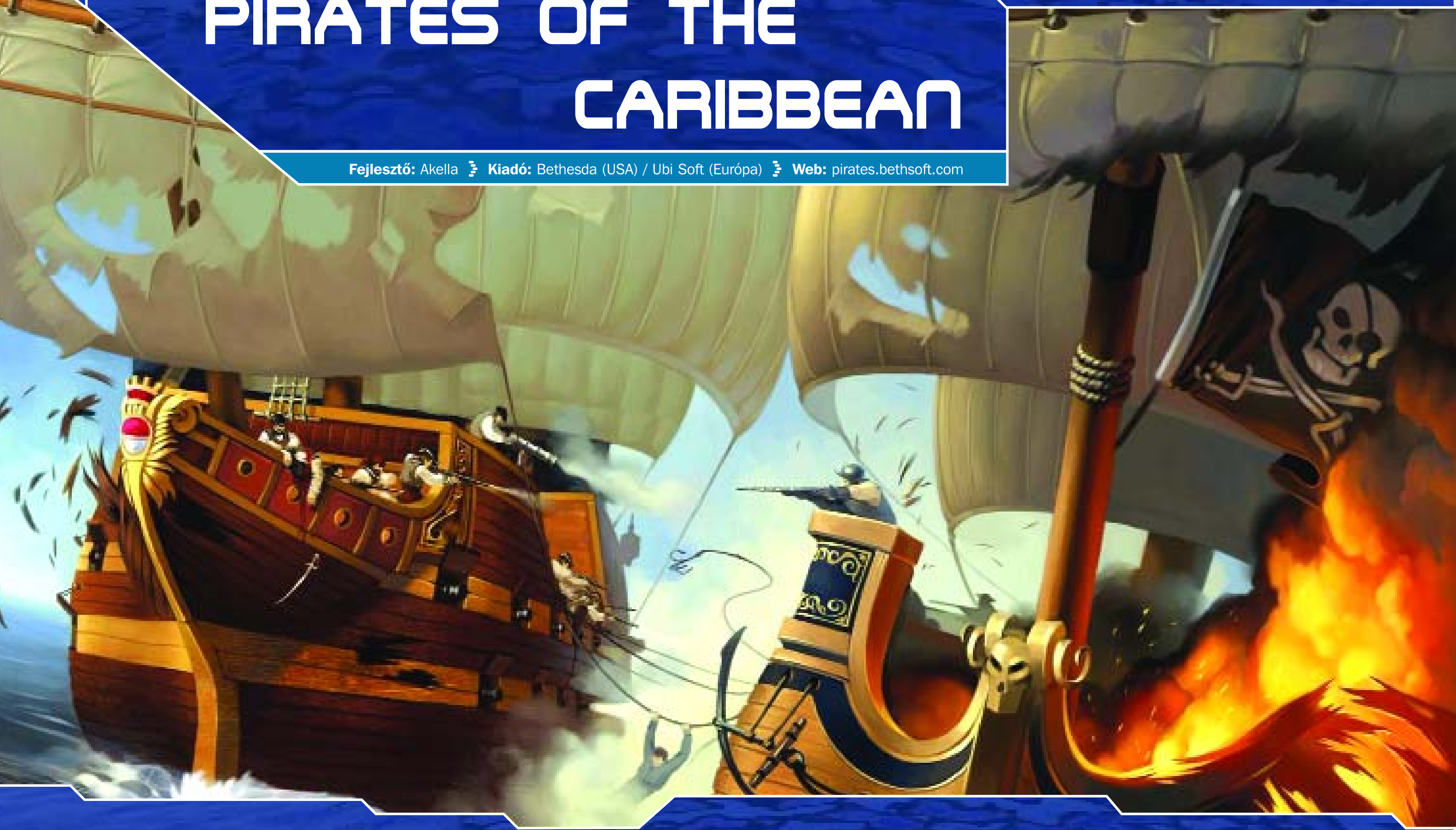
– Mit szeretnél még zárszóként elmondani a játékról?

– A napóleoni háborúk kora egy fantasztikus történelmi időszak, igazi élvezet elmerülni benne, és játékot készíteni belőle. Sajnos az eddigi napóleoni korban játszódó játékok, hmmm... szóval nem voltak túl szórakoztatóak, de ígérem, a Cossacks 2-vel mi megfordítjuk ezt az általános vélekedést! Köszönöm a kérdéseket, és minden jót kívánok a PC GURU olvasóinak!

Hancu

PIRATES OF THE CARIBBEAN

Fejlesztő: Akella **Kiadó:** Bethesda (USA) / Ubi Soft (Európa) **Web:** pirates.bethsoft.com



Sea Dogs-rajongók, stop, ne tessék továbblapozni! Ímhol kedvenc játékotok második része, még ha neve egy új Disney-filmre lett is keresztelve, amelyhez viszont sok köze nincs, ám sajnos mégis van. A részletek kibogozásához tessék továbbolvasni, van olyan kalandos, mint a kalózok élete!

A Walt Disney nevét viselő, és örökségét ápoló (egyesek szerint meggyalázó) szórakoztatóipari dinoszaurusz az elsők között ismerte fel, hogy a modern kor gyermekei vagy a tévé, vagy a számítógép előtt ülnek, alternatíva nincs. Épp ezért a mikiegeres ébresztőóra és az aktuális Disney-hős képével díszített ágyneműk mellett idejekorán felbukkantak az első olyan játékok, amelyeket a filmóriás neve fémjelzett, Aladdintól Tarzanon át Herkulesig és vissza, legutóbb épp a Kincses bolygó átiratában szelték az űr végtelen óceánját vitorlás hajók (bármennyire képzavarnak is tűnik a kijelentés). Legújabb (bővebben lásd külön) szuperprodukciójuk számítógépes leképezése jelen írás tárgya, ám hogy tisztán lássunk, szükség lesz minden szappanopera-képzettségünkre...

Barátok (?) közt. A sztori három főszereplője mind ismert figura. Először is van nekünk egy Bethesdánk, akik az Elder Scroll-sorozattal, főleg legutóbbi, harmadik részével örökre bevésték magukat a CRPG históriáskönyvébe, és akik azért mutatnak vonzódást a legtöbb férfiember kamaszkorát kitöltő, a szabadság fogalmával egyenértékű kalóztörténetek iránt is, elég csak a Redguard és a Sea Dogs nevű játékokra gondolnunk.

Utóbbit második főszereplőnk, az orosz Akella „követte el" 2000-ben, és vált ezzel a piac ismert és elismert résztvevőjévé. Olyannyira, hogy a Take 2-Talonsoft páros már őket bízta meg az Age of Sails 2 megírásával. A fiúk a sikert meglovagolandó nekiláttak, hogy összekalapálják a Sea Dogs (hazájában: Corsairs) második felvonását, és meg is jelentek a készülő művel a 2002-es E3-on, szép sikert aratva.

Harmadik szereplőnk, a Disney 2002 októberében kezdte forgatni a Pirates of the Caribbean-t, és nyilvánvaló volt, hogy ennek népszerűsítésére szükségük lesz egy hasonló című, színvonalas játékra – ám egy hajózós, kalózos, kaland/akció/RPG elegy elkészítése nem fél év, márpedig erre a projectre kb. ennyi volt előirányozva. A Bethesda pénzügyes szakijai azonnal szimatot fogtak: de hiszen „nekik" van egy hasonló, félkész stuffjuk – ha kiadnák, mint a mozihoz kapcsolódó játékot, nagyot szakítanának, hiszen nemcsak a műfaj rajongóit, hanem a sikeresnek ígérkező film játékos kedvű nézőit is becserkészhetnék. Az ötletet tett követte; hogy milyen eszközökkel sikerült az orosz fiúkat rávenni, hogy süllyesszék a tenger mélyére a Sea Dogs nevet, azt nem tudom, de gyanítom, hogy egy rakás zöldhasú is szerepet kapott az ügyben. (Most tessék elgondolni, hogy mondjuk a Blizzard a készülő – még nem, csak példa gyanánt – Diablo 3-at egy készülő film kedvéért átkereszteli „Xanax, a rettentő nyugodt barbár"-ra. Brrr...)

Ám épp ez miatt ezúttal a film és a játék nem sok ponton találkozik, időpont, helyszín nagyjából stimmel, vannak hajók, kalózok, ez is rendben, ám a sztori csak egy (bár markáns) helyen köszön be, és senki nem jelenik meg a stábból figurában, hangban pedig csak Keira Knightley mint narrátor, a játék elején. Ez kérem még mindig a jó öreg Sea Dogs, akárhogy is vesszük, kezeljük eztán is úgy.

Felhőkbe bújó naplemente, szemerkélő eső, csendes hullámzás - a játék csodálatos grafikai elemei

Mindjárt végigkarmoltatlak a macskakövekkel!

Soroljuk be valahova... Nem lesz könnyű. Szülőatyjai a „kalózos/kalandos RPG" címkét aggatták rá, ez nagyjából rendben van. Főhősünk egy Nathaniel Hawk nevű szépfiú, foglalkozására nézve a Victory nevű rozzant teknő kapitánya, nevét, kinézetét sajnos nem változtathatjuk meg, vele kell megbarátkoznunk. A jóember az RPG-hősök ismert jegyeit hordozza, azaz van neki szintje, melyet adott mennyiségű XP (tapasztalati pont) összekaparásával megemelhetünk. Ezen szintlépés és a mindenféle egyéb tevékenységek során begyűjthetünk jutalompontokat is, melyeket a 10 különféle jártasság növelésére (max. 10-es szintig), illetve a 37 fajta képesség megszerzésére költhetünk el. Kb. eddig az RPG.

AKELLA

Az Akella 1993-ban alakult, és kezdetben az orosz piacra lokalizált játékokat, majd '95-től maguk is fejleszteni kezdtek, több mint 30 multimédiás és játékosan oktató programot készítettek, melyek hazájukban félmillió példányban találtak gazdára. 1998-ban komolyabb erőket toboroztak, és elkezdték első „nagy" PC-s játékuk fejlesztését – a 2000 novemberében megjelent Sea Dogs valósággal berobbant a piacra, egyből ismertté és elismertté téve az akkor már 70 főt foglalkoztató csapatot. 2001 januárjában kötöttek szerződést a Take2/Talonsoft kiadóval az Age of Sails II fejlesztésére, mely 2002 elején jelent meg, szintén szép sikert aratva. Ezután álltak neki a Sea Dogs II fejlesztésének, a folytatást lásd a cikkben...

A kalandos rész Sid Meier és az örökbecsű Pirates! hagyományait próbálja föltámasztani (az első rész is ennek jegyében született), azaz hősünk a karibi térségben bolyong a 17. század derekán szigetről szigetre, és próbál meg minél jobban boldogulni. Az egyik legfőbb cél természetesen az anyagi jólét megteremtése, minél jobb hajó beszerzése (akár négy lélekvesztőből álló flottát is szerezhetünk), ennek szellemében különféle küldetéseket vállalhatunk be jó pénzért, átkutathatjuk a szigeteket kincsekért, és kereskedhetünk, megvéve mindenféle árut ott, ahol olcsó és eladva, ahol drágább.

A nyílt vízre kerülve aztán újabb játékstílus köszön be, hiszen a hajókázás közben belebotolhatunk (véletlenül vagy épp szándékosan) ellenséges hajókba (vagy kevésbé tisztességes életpályát választva ártatlan kereskedők teknőibe), és parázs ágyúcsatában mérhetjük össze erőnket, vagy megcsáklyázva ellenfelünket a fedélzetre hágva vitézkedhetünk, és ha nyerünk, legyőzöttünk minden ingóságát (sőt hajóját) birtokunkba vehetjük. Kardpárbajba a szárazföldön is keveredhetünk, ez már inkább akcióelem, bár elég egyszerű: támadni, védekezni és elugrani tudunk, illetve csípőből tüzelni egy mordállyal. Ez egyébként elég béna dolog, ugyanis blokkolás közben hősünk mozgásképtelen, hátraugrani csak akkor tudunk, ha kijövünk a védekezésből, és lőni is csak ekkor lehet – utóbbi olyan körülményes (elővészed a pisztolyt, megcélzod az ellent, tűz), hogy ezalatt háromszor szúrnak szíven és kétszer t**ön. És itt még valamit érdemes rögtön előre venni. A játék maga a szkriptelés és a véletlenszerű események generálása között váltogat. Azaz ha belépsz egy helyszínre, például egy keresztúthoz, ott általában találsz valakit, ám hogy ez egy útonálló csapat, egy koldus vagy egy javasasszony, az már változó – épp ezért ha belebotlasz négy rosszfiúba, és el akarsz kerülni egy kiadós zakót, lépj vissza az előző helyszínre, majd megint ide, amíg „eltűnik a probléma". Sajnos van ennek hátulütője is: a Douwesenben elrejtett kincs megtalálása után a visszaút egy barlangon át vezet. Amint belépsz, a szkript tucatnyi ellenséget küld a nyakadra. Védekezés közben a kardcsapások egyre hátrébb taszigálják hősödet, előre lépni nem lehet, így hiába kaszabolsz le három-négy csontvázat, előbb-utóbb kitolnak a szabadba (másik helyszín) – visszalépve a barlangba a szkript újraindul, azaz kezdhetsz mindent elölről...

A film és a játék kapcsolata a sztoriból bontakozik ki: miközben az angol erőknek segítünk visszafoglalni a franciák megszállta Oxbay városát, belebotlunk a Black Pearl átoksújtotta kalózaiba, és innentől a mi kezünkben a sorsuk. Épp ezért a hagyományos ellenfelek (ellenséges katonák és útonállók) mellett életre kelt emberi és majomcsontvázakkal kell megküzdenünk (hogy utóbbiak hogy kerültek képbe, és miért mérgező a harapásuk, azt elpasszolom, de talán majd a filmből...).

A játék dobozán és az előzetesekben is büszkén hirdették szülei a játék nyílt végű és végtelen szabadságfokú mivoltát. Ne tessék bedőlni! Valóban, a fő küldetések mellett sok mellékszálat is lekövethetünk, ám (számomra érthetetlen módon) a szigeteken bolyongva állandóan láthatatlan falakba ütközünk (könyörgöm: sziget, tenger határolja, ez nem elég fal?!). Van, hogy a játék nem enged ki egy helyszínről, mert ott valami fontos dolog történik (ezt ki is írja a képernyőre), és horribile dictu: amint a főcsapáson végignyomultunk, game over, nincs tovább, azaz ez bizony egy zárt, sztori alapú stuff, se szabad játék, se multiplayer, az újrajátszhatóság ezennel léket kapott, buggy, buggy...
Maga a történetvonal egyébként elég izgalmas, számos fordulattal, ezzel nincs is baj, mint ahogy a tálalásban sem találhatunk különösebb kivetnivalót, sőt.

Nagyon szép... Ha valamihez az oroszok értenek, az a kódolás és a grafika. A Sea Dogs az Akella saját, Storm (Vihar) nevű motorját használta, amit most a srácok továbbfejlesztettek, és nem meglepő módon Storm II-re keresztelték.

Ha nem hagytok békén, a Kampókezű mancsát tolom le a torkotokon!

Egy a megannyi bizalomgerjesztő figura közül

A motor, az kérem szépen, nagyon rendben van! A felbontás 1600x1200-ig húzható, és a fiúk nem sokat vacakoltak azzal, hogy mindenféle ismeretlen nevű és funkciójú kapcsolót bízzanak a tisztelt játékosra, egyetlen, háromállású „Texture Quality" tolókánk van, oszt' ennyi (a konfigurálás külön programból érhető el!). A már legendás öreg vasamon (AMD XP 2000+, GeForce 2 Ti 64 MB, 512 MB DDR), 1024-ben, a legjobb minőséget választva semmi gondom nem volt a játékkal, a látvány pedig önmagáért beszél. Gyönyörűen kivitelezett középkori városok, remekül megrajzolt és animált karakterek, szépséges és hangulatos karibi őserdők, gyarottyantó földalatti kazamaták. No és persze a tökéletesen megalkotott hajók, és amiről a STORM engine már a játék megjelenése előtt is híres volt: félelmetes szépségű és életszerű víz, ami ezernyi arcot mutat, és nemcsak naplementekor csodálkozik rá az ember, hanem vihar idején is, mert van itt mindenféle időjárás- és napszakváltás, ahogy kell. Szóval a grafika nagyon ott van, az utóbbi évek egyik leghangulatosabb versenyzőjét tisztelhetjük benne! (És említessék meg, hogy egészen gyönyörű előre renderelt filmbetétek színesítik mindezt, bár ez elég kevés, ráadásul ami a legidegesítőbb, át se lehet lépni őket – ez sokadik megnézésre már fárasztó –, és sajnos átvezető mozik sincsenek.)

Vegyük ide még a hangokat is – ez elég siralmas képet mutat (na, ezzel a mondattal benevezek az Év képzavara versenyre...). A zene jó, ám a régi tengeri medvék számára ismerős lesz, ugyanis jó részét egy az egyben a Sea Dogs-ból vették át! Beszédhangokat pedig ne tessék keresni: az egyes karaktereket megszólítva jön egy kis nyitóhalandzsa (engem már eléggé idegesítenek ezek), majd tengernyi szöveg, némán, ami eléggé hazavágja a hangulatot. Úgy tűnik, erre már nem futotta a költségvetésből...
Ha valaki azt kérdezi, mozi és hangok híján mégis mi teszi ki a feltelepített 2,7 gigát, nos elárulom: a textúrák! Úgy tűnik, a derék oroszok nem ismerik a tömörítés fogalmát – vagy inkább nem maradt rá idejük –, kb. 2000 tga file zabálja a helyet, és a forráskód is meztelenül terpeszkedik a vinyón. Összehasonlításul: a GTA Vice City modellkönyvtára 330 mega, a Caribbeané 940, ehhez jön az 1.1 GB textúra...

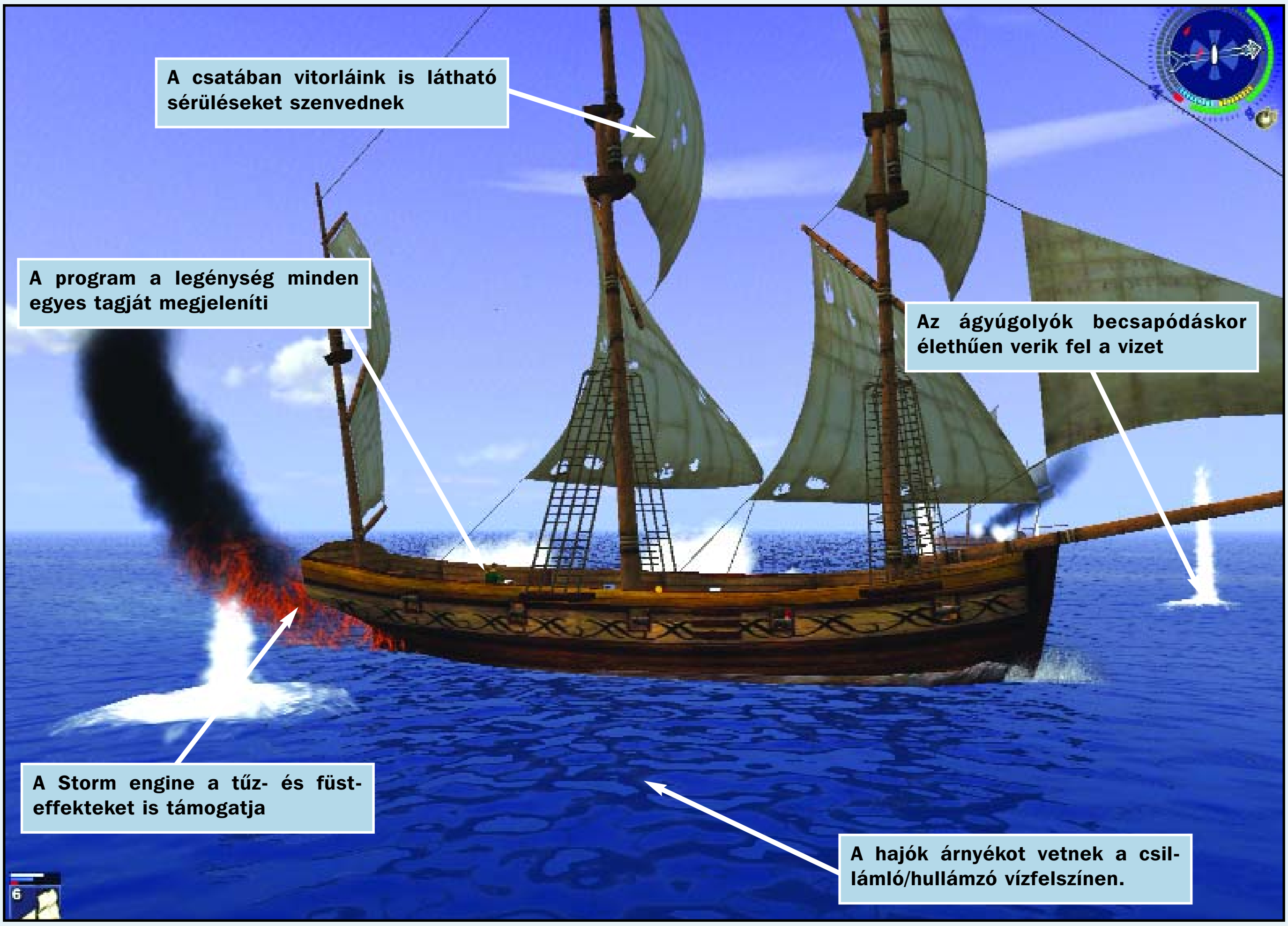
...de mit kell csinálni? Nos, itt jön a feketeleves. A cikk megírásakor kisebb időzavarban voltam, ám Hancu hangjával befutott a felmentő sereg, mivel az egyik, ebbe a számba szánt cikket mégse kellett leadnom, így, hogy szerkesztőmet idézzem: „teljes intellektusomat a Pirates-re fordíthattam". Hancuból a próféta beszélt, ugyanis tényleg erre volt szükségem – elképesztően túlbonyolított és összekuszált a játék kezelése ugyanis. Kezdjük ott, hogy az alapbeállításban olyan rettenetekkel találkozunk, mint: lépés előre – bal egérgomb, hátra – jobb egérgomb, az akciógomb meg nincs is kiosztva. Tessék sürgősen ennek átdrótozásával kezdeni a játékot! Nehezíti a dolgot, hogy négyféle menüpontunk is van, melyekben sok közös opció található; ha az egyikben megváltoztatjuk a hozzá tartozó gombot, a másikban is lecserélődik, úgyhogy kisebb zavar már itt keletkezik, de ez még mind semmi...

Főhősünket szárazföldön az egér mint iránymutató, valamint a mozgásgombok segítségével irányíthatjuk, eddig oké. Valakivel beszélni vagy egy ajtót kinyitni az akciógombbal tudunk, ez is rendben van. (Beszédnél a továbblépéshez SPACE-t kell nyomni, ha van valami válasz is, előbb rá kell arra állnunk a kurzorral.) Ám egy ládát kinyitni már nem ezzel fogunk, hanem amint megjelenik a bal felső sarokban a kis kéz ikon, megnyomjuk a parancsmenü gombját (command icon menu), itt a kurzorgombbal ráállunk az „Open" ikonra, majd ENTER, ami teljesen fölösleges túlbonyolítás (ezután egyenként kell átpakolnunk a láda tartalmát készletünkbe, majd az ESC lenyomásával léphetünk ki). Ezen menüben egyébként találunk egy „Fast Travel" ikont is, ezzel azonnal eljuthatunk az adott város bejárható helyeire (kocsma, bolt, kikötő, városháza, stb.). Ha életerőnk alacsony, és van nálunk megfelelő itóka, azt szintén itt tudjuk meginni (menü, 'use' ikon, majd a megfelelő cucc kiválasztása). Sajnos a napjainkban nemcsak természetes, de szerintem egyenesen elvárt helyzetérzékeny súgó is kimaradt, azaz a különféle képernyők egyetlen eleméről sem tudjuk meg, mi célt szolgál.

Ugyanez a móka megvan a nyílt vízen is, itt azonban picit álljunk meg. Hajóra úgy szállhatunk, hogy elsétálunk a ringatózó partraszálló csónakunkig vagy

A FILM

A Pirates of The Caribbean: The Curse of Black Pearl nem rajzfilm, hanem egy „igazi" családi mozi. A sztori főhőse egy kedves „úri kalóz", Jack Sparrow (Johnny Depp), akinek élete váratlan fordulatot vesz: a rettenetes Barbossa kalózkapitány ellopja hajóját, a Black Pearlt, majd megtámadja Port Royalt, és elrabolja a kormányzó leányát, Elizabeth Swannt (Keira Knightley). A lány gyerekkori pajtása és szerelme, Will Turner (Orlando „Legolas" Bloom) a lány kiszabadítására szövetkezik Jackkel, rendelkezésére bocsátva a brit flotta leggyorsabb hajóját. Azt azonban senki nem tudja, hogy Barbossa és emberei egy szörnyű ősi átoktól sújtva tengetik napjaikat, holdfénynél élő csontvázakká alakulva. Szabadulásukhoz a kulcs Elizabeth szűzi vére és a nyakában függő medál, az átok egyik alkotórésze. A 125 milliós költségvetésből eredeti karibi helyszíneken (Kis-Antillák: St. Vincent, Bequia, Grenadine) forgatott, az ILM segítségével „teletrükközött" film azzal „büszkélkedhet", hogy a Disney-produkciók között elsőként kapta meg az USA-ban a PG-13 besorolást, azaz korhatáros a szentem (csak 13 éven felülieknek, szülői felügyelet mellett). A világpremier június 28-án volt a kaliforniai Disneylandben, ahol a filmet ihlető Pirates of the Caribbean látványosság áll.



a móló végéig, és ha megjelenik a nyitott lakat ikonja, ott akciózunk. Ekkor vagy rögtön a térképen, vagy a hajónkon találjuk magunkat, innen szintén a parancsmenüből a „Map” ikont választva juthatunk ki a vízre. Itt azonban nem az általunk beállított gombokkal, hanem a WASD billentyűkkel tudjuk lélekvesztőnket terelgetni, mivel az urak ezt bedrótozták, ahogy kell. A térképen kétféle nézet van, melyek között a TAB segítségével válthatunk. Az első egy közelibb, hajónkhoz kötött látvány, a másikon lehet átnézni a terepet (az egeret tologatva), itt tudjuk belőni, merre is kell mennünk, azután érdemes visszaváltani az előzőre. Zoomolni is tudunk jobb és bal klikkel, egérgörgőt sajnos a játék nem ismer. A fekete vitorlás hajók a kalózok, őket a játék korai szakaszában érdemes elkerülni, később ízléstől függ – ha elég közel vagy hozzájuk, kezdődik a csata. A piszkos felhő elől is jó kitérni, itt viharba keveredhetsz, ahol persze lehet XP-t gyűjteni, viszont hajód is alaposan megsínyli a dolgot (érdemes első képességpontodat a Storm Helmsman-ra költeni, ez 40%-kal csökkenti hajód sérülését viharban, ezzel igen sok pénzt megspórolsz!). Amint part közelébe érsz, a bal alsó sarokban megjelenik egy pálmafás sziget ikonja, ilyenkor elég lenyomni a SPACE billentyűt (újabb bedrótozás...), és máris megjelenik a parancsmenü, a Sail To opcióval választhatod ki az arról a pontról elérhető helyeket, a „Moor” ikonnal pedig lehorgonyozhatsz. Ha egy csata vagy a vihar elől menekülsz, némi győzelmi fanfár kíséretében megjelenik balra fent a tájoló ikonja, ilyenkor újabb SPACE, és érdemes ismét a „Map” ikonnal visszatérni a térképre. A nyílt vízen szabadon válthatsz külső és belső nézetbe. Előbbire főleg manőverezéshez lesz szükség a vihar elől menekülve vagy csatában lőpozíciót keresve, de persze lőni is lehet az ágyúkkal. A belső nézet legfontosabb értelme, hogy csak itt használhatjuk látcsövünket (spyglass, alapban CTRL), és ez nem holmi vásári portéka, ugyanis ezzel tudjuk felmérni az ellenség erejét. Többféle kivitele van, minél jobb, annál több információt tudunk meg ellenfelünkről („célozd” meg a sárga kurzorral a hajót, és zoom, alapban szintén a CTRL). Lőni is tudunk belső nézetből, sőt ilyenkor pontosabbak lövéseink, ám ez esetben figyelembe kell venni a ballisztikus ívet, azaz picit felfelé kell céloznunk. Magáról a harcról picit később, most nézzük át a további fontosabb játékelemeket.

A menükről. Kétféle menünk van, az alapban F1-hez kötött játékmenü, itt menthetünk (gyorsmentés nincs, és csak 20 mentési helyünk van), illetve tölthetjük vissza az állást (borzasztó lassú). A másik a fontosabb: az F2-vel előhívható státuszképernyő. Fussuk át ennek pontjait, és a hozzájuk tartozó tudnivalókat!

Az első pont (Character) hősünk, illetve tisztjei (lásd mindjárt, lapozni a jobbra-balra gombokkal tudunk) statisztikáját mutatja. A portré aljában láthatjuk az adott karakter életerejét és szintjét, ez alatt fentről lefelé azt, hogy hány XP-je van jelenleg, mennyi kell még a szintlépéshez, és mennyi arany húzza a zsebét. Az Abilities felirat mellett láthatjuk a megszerzett képességpontokat, itt kétszer kattintva jutunk be abba az ablakba, ahol elkölthetjük ezeket, ez mellett a Skills-nél pedig a jártasságpontokat találjuk. A jártasságok a képernyő jobb felében találhatóak, rájuk klikkelve növelhetjük őket a kék nyíllal – ám vigyázat, csak növelni lehet, azaz nincs visszavonás, úgyhogy tessék előtte átgondolni a dolgot!

Mint említettem, vehetünk fel tiszteket, sőt érdemes is. Ezeket a jóembereket a helyi kocsmában szerezhetjük be, tisztes (1500-2000 körüli) áron – kis szépséghiba, hogy felvételük előtt nem böngészhetjük statisztikájukat, úgyhogy zsákbamacska az egész. Többféle tiszt (officer) van, akik egy-egy adott területet fednek le, és hozzák magukkal az ehhez szükséges magas jártasságot: a Navigator a hajó irányításában segít, a Quartermaster fő erőssége a javítás és a kereskedelem, a Cannoner az ágyúk kezelésében és így a tengeri csatákban nyújt felbecsülhetetlen szolgálatot, a Boatswain vezetői, közelharci és csáklyázó képességei kitűnőek. Jó megjegyezni, hogy ellenséges hajót csak akkor csaphatunk hozzá flottánkhoz, ha van tisztünk, akit kinevezhetünk a bárka kapitányává! Ezen figurák is gyűjtenek tapasztalati pontot, és így képességeik szintén növelhetők. Ráadásul belőlük kis csapatot is formálhatunk – izgalmas módon a Passengers menüpontban, vagyis az utaslistán találjuk meg őket. Főhősünk mellé maximum három figurát kijelölhetünk, akik ezután megjelennek a helyszínen, és követik mindenhová kapitányukat, ha pedig ellenség támadja meg őt, a csatából is kiveszik ré-

Bár a hajók kidolgozása is szép...

...és a városok sem nevezhetők csúnyának...

...a grafika mégis a tengereken üt igazán.

szüket (a Shared Experience képességgel saját XP-ink 20%-át megkapják, így gyorsabban fejlődnek!). Amúgy olyan ez, mint a trekkben az „away team": amint „átsugározzuk őket", azonnal felbukkannak, ha meg eltávolítjuk a pakliból őket, eltűnnek (néha szükség is volt erre, amikor három tisztem elállta a lépcsőt, és nem tudtam elmenni tőlük). Ez egyébként egy taktikai elem, ki-ki eldöntheti egy adott szituációban, hogy visz-e magával csapatot (és kockáztatja, hogy drága és vízen ügyes, ám szárazföldön képzetlen emberét pikk-pakk lemészárolják), vagy inkább egyedül kalandozik; mindenesetre amint pénzünk van rá, jó beszerezni néhány ilyen fickót (egy navigátort kapunk ingyen a sztori folyamán!).

A Ship menüpont alatt hajónkat tekinthetjük át. A két legfontosabb infó a vitorlák és a hajótest állapota (sérülés esetén, ha van elég anyagunk, itt javíthatjuk meg ezeket), illetve a legénység morálja, amit megfelelő összeggel megemelhetünk (legalább jó, azaz „good" legyen – hiányzó embereinket egyébként a kocsmákban pótolhatjuk). A Quest Book tartalmazza a küldetéseinket, folyamatosan naplózva az eseményeket – ez azonban mostanában nálam (a sztori felénél járhatok) érdekes módon elmarad, hiába írja ki a játék, hogy „Quest Book Updated", nem jelenik meg semmi a naplóban, újabb bug. Ráadásul az itt megjelenő információk elég elnagyoltak, ezért nem árt a beszélgetések alkalmával elhangzó főbb információkat jegyzetelnünk; például elhangzik, hogy melyik szigeten kit kell megkeresnünk, ám a naplónkba csak a sziget neve kerül – vagy fordítva...

A Trade Book a kereskedésben segít: ha egy adott szigetre indulunk, nézzük meg, mit importál, és vegyük meg ezen árukat a helyi boltban, amit ott majd értékesíthetünk. Sajnos semmiféle gazdasági modell nem áll ez mögött, egyszerű adás-vétel az egész, túl nagy bevételeket ne várjunk tőle; hajónk rakományát egyébként a Cargo pont alatt nézhetjük át. A Relations a játékban szereplő öt nemzettel – angol, francia, spanyol, holland, portugál – és a hatodik féllel, a kalózokkal fennálló aktuális viszonyunkat jelöli: koccintó kupa = barát, pisztoly és kés = ellenség, mérleg = semleges. Ha egy baráti fél hajóját sikerül megtámadnunk, az természetesen rossz ómen, de a kocsmákban néha fellelhető diplomaták tisztes összeg fejében készséggel elsimítják ilyen jellegű ballépéseinket.

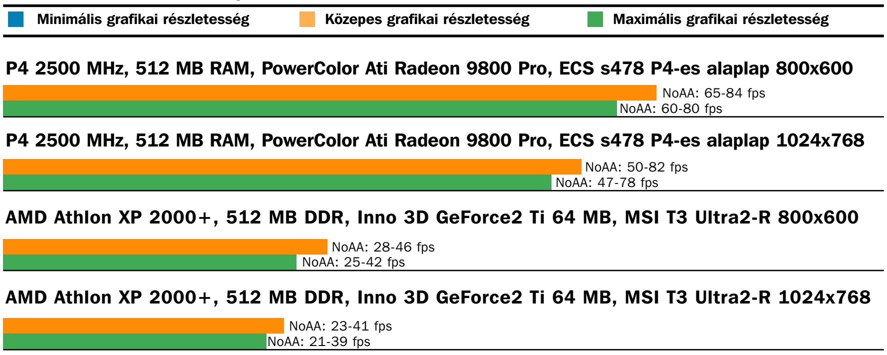
Az utolsó pont az Inventory. Sajnos ezt is elég nehézkes használni. Minden dolog, amit felveszünk, szép sorban megjelenik itt, egymás után. Miután a városokban van pár nyitott ház, melybe bemehetünk és átkutathatjuk, és bizonyos helyszíneken (egy fa tövében, egy szikla mögött) is generálódik rendszeresen valami cucc, sok csecsebecsét halmozhatunk fel, aztán hosszasan lapozgathatunk közöttük, míg mondjuk rábukkanunk a legutoljára megszerzett fegyverünkre – legalább a gyógyitalokat, fegyvereket és kincseket külön csoportba rakhatták volna a fejlesztők. Az említett távcsövet, a kardot és a pisztolyt csak felszerelés után használhatjuk, ha erősebb és jobb eszközt szerzünk be, nyomjuk meg ennek „Equip" gombját, a „Release" (elengedés) sajátos módon csak a pisztoly esetében működik.

A nyílt vízen. A hajókkal való manőverezés elég nehézkes. Jobbra felül található a legfőbb eszköz, egyfajta radar. Bal oldalán kék csíkokkal, illetve számmal is kiírva olvasható le a szél sebessége, jobb oldalon sárgával hajónké. Középen, fehérrel jelölve maga a hajónk ábrája látható (pirossal a többi bárka), a nagy fehér nyíl jelzi a szél aktuális irányát, természetesen akkor süvítünk leggyorsabban, ha teknőnk hátszéllel halad, azaz orra a nyílhegy felé mutat.

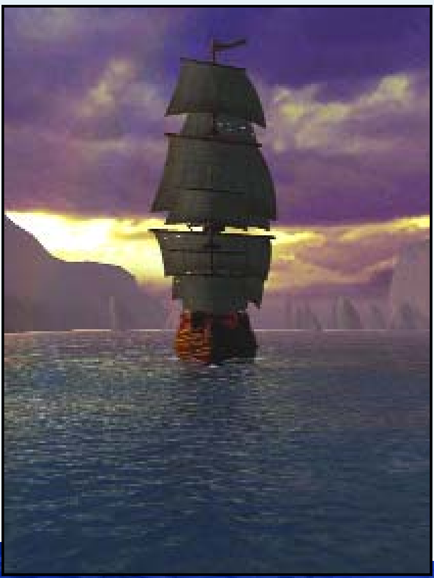
Csatában többféle megoldás közül választhatunk. Használhatjuk a gyors ugrás gombját, azaz parancsmenü, „Sail To", és itt kijelölve a megtámadandó hajót – ha sikerül, pont jó helyen kerülünk a közelébe. Ha magunk akarunk navigálni, több dolgot kell figyelembe venni. Kétfajta hasznos vitorlaállás van: a félig felhúzott, ami ugyan lassabb haladást, de jobb manőverezést tesz lehetővé, és a teljesen kibontott, mellyel gyorsabban szeljük a habokat, viszont nehezebben fordulunk; ezeket a parancsmenü „Sail" gombja alatt állíthatjuk be. Minden esetben érdemes szélirányban hajózni, hiszen az ellenszél lelassítja bárkánkat, ami életveszélyes lehet. Mivel az ágyúk legjava oldalt található, kétfajta hasznos csataállás van: amikor a két hajó az olda-

PIRATES OF THE CARIBBEAN
TELJESÍTMÉNY-TESZT

Mérési körülmények:
A tesztet a Pirates of the Caribbean nyílt tengeri hajózása közben, 32-bites grafikus módban, az ingyenesen letölthető Fraps programmal (www.fraps.com) végeztük.

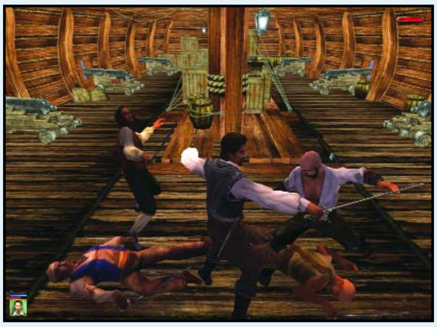


A Pirates of the Caribbean bámulatos látványorgiájához minimum GeForce 2Ti szintű grafikus kártya szükséges, ám mint azt láthatjátok, bődületes processzor-teljesítményt nem vár el a program. Bármilyen konfigon nézitek is, érdemes megpróbálni High textura beállítással futtatni, hiszen minimális az FPS vesztés.



lát mutatja egymásnak, ezzel ellenségünket teljes felülettel kapjuk el, ám mi magunk is kitárulkozunk, vagy amikor sikerül oldalunkat az ellen orra felé fordítani, hiszen ilyenkor ő védtelen, ám kisebb a megsebezhető rész. A parancsmenü „Reload" pontja alatt tölthetjük be a négy különféle muníció valamelyikét. A „Cannonball" a hagyományos ágyúgolyó, nem nagy sebzést ad, de olcsó; a „Grape" rövid hatótávolságú, ám tisztesen letarolja a legénységet; a „Knippel" a vitorlák szétszaggatására jó, ezt érdemes bevetni a csata elején, így ellenfelünk alaposan lelassulhat; a legdrágább lövedék a „Bomb", mely nagy pusztítást végez a hajótesten. A nehéz ágyúk (Cannon) nagy sebzést okoznak, ám rövid hatótávolságra, a könnyűek (Culverin) messzebbre hordanak, de kisebb a hatóerejük, és újratöltésük is lassabb. És még valami: ha „kézi" manőverezésnél kicsit fel akarod pörgetni az eseményeket, nyomd le a numerikus billentyűzet csillag gombját, ez felgyorsítja az időt, igen hasznos jószág! (Még egyszer megnyomva visszaáll a normál helyzet.)

Végszó gyanánt. Nehéz helyzetben vagyok az értékeléssel. Ha nincs a Disney és az ő filmje, és az orosz fiúknak sikerül nyugodtan befejezni a játékot az eredeti koncepció szerint, egy nagyon finom kis stuffhoz jutottunk volna Sea Dogs 2 néven. Amit azon játék fejlesztésekor elkövettek a fiúk, az nagyon jó, ám a sietős, és szerintem elkapkodott befejezés sok hibát, átgondolatlanságot szült. A zárt sztori, a szabadjáték és a multi hiánya egészen fájó, amit tetéz a botrányos irányítás és a cikkben felemlegetett jó pár játékosbosszantó megoldás. Mindez azért szomorú, mert régen láttam már grafikájában ennyire szépen, igényesen kivitelezett játékot, ebben valóban elviszi a pálmát bármelyik e havi versenyző elől. A többiért kár – nagyon nagy kár. Egyetlen vigaszunk, hogy Sid Meier mester és csapata, a Firaxis bejelentette a Pirates! felújítását, és az talán kielégíti mindazon vágyainkat, melyet a Sea Dogs 2 ígért, és a Pirates of the Caribbean nem teljesített. És még egy: ha a játékipar főszereplői, elsősorban a kiadók egy kis tanulságot levonnak ebből is. Nem sokat, csak egy icipicit...



]{redenc

84%

grafika	24/25
zene/hang	12/15
játékélmény	31/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET

csalás **[háttérkép]** javítás demo

PRO: GRAFIKA, A STÍLUS MÉG MEGLÉVŐ JEGYEI
KONTRA: BORZALMAS IRÁNYÍTÁS, ÖSSZECSAPOTT MUNKA

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 800, 128 MB RAM, 3D VGA 32MB, 2,7 GB HDD

ARENA

Sid Meier's Pirates!	98%
Sea Dogs	89%
Age of Sail II	68%

Próbáltad már több szólamban?

CSENGŐHANGOK

Aaliyah - Back n Forth	PCCSENG 21559	George Michael - Fast Love	PCCSENG 21566
Aaliyah - Dont Know What to Tell	PCCSENG 21560	Him - The Funeral of Hearts	PCCSENG 21539
Ashanti - Rock Wit U	PCCSENG 21561	Lionel Richie & Enrique Iglesias - To Love a Woman	PCCSENG 21554
Avril Lavigne - Sk8er Boi	PCCSENG 21562	Mike Dana - Leisure Suit Larry	PCCSENG 21256
Big Brovaz - Nu Flow	PCCSENG 21535	No Angels - No Angel	PCCSENG 21555
Blue & Elton John - Sorry Seems to Be	PCCSENG 21536	No Doubt - Running	PCCSENG 21567
Busta Rhymes - Whats Gonna Be	PCCSENG 21563	Panjabi mc - Mundian to Bach Ke	PCCSENG 21540
Cameo - Word Up	PCCSENG 21564	Patrick Nuo - Five Days	PCCSENG 21556
Dannii Minogue - Dont Wanna Lose This Feeling	PCCSENG 21565	Scooter - Weekend	PCCSENG 21542
Darius - Girl in the Moon	PCCSENG 21552	Snoop Dogg feat. Pharell - Beautiful	PCCSENG 21557
Danzel - Music	PCCSENG 21553	T.A.T.U. - How Soon is Now	PCCSENG 21558
dj sammy - Heaven	PCCSENG 21537	50 cent - In da Club	PCCSENG 21533
Eminem - Sing for the Moment	PCCSENG 21538	50 cent - Questions	PCCSENG 21568

Ha Nokia telefonod van: csengőhang letöltéshez küldd a PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCCSENG 21553) Ha SonyEricsson, Siemens C45, S45, ME45 vagy későbbi típusok bármelyike, Motorola T192, T280i/m, V60i/m, V66i/m, vagy Alcatel 311, 511, 512, 525 vagy 715 telefonod van, akkor Csengőhang letöltéshez küldd a PCCSENG szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999 es számra! (pl. PCCSENG 21256) Minden esetben hagyjál szóközt a kulcsszó és a csengőhang azonosítója között! Az SMS díja 380 Ft + ÁFA.

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOK

TOP20

Majka Papa ft. Kátya - Kiszamuzó Show	PCPOLY 1
AKS - Stop Sign	PCPOLY 2
R Kelly - Ignition Remix	PCPOLY 3
Frós vs. Spigiboy - Álomhajó 2003	PCPOLY 4
Justin Timberlake - Rock Your Body	PCPOLY 5
Ámokfutók - Maradj velem	PCPOLY 6
Zséderyi Adrienn - Mennem kell tovább	PCPOLY 7
Busta Rhymes & Mariah Carey - I Know What You Want	PCPOLY 8
Gareth Gates - Unchained Melody	PCPOLY 9
Evanescence - Bring Me to Life	PCPOLY 10
Ákos - Hello	PCPOLY 11
Panjabi MC - Jogi	PCPOLY 12
Christina Aguilera - Fighter	PCPOLY 13
Craig David & Sting - Rise & Fall	PCPOLY 14
Náksi vs. Brunner - Sunshine 2003	PCPOLY 15
Mohaman - Mit mondhatok még neked	PCPOLY 16
Melanie C - On the Horizon	PCPOLY 17
Tomcraft - Loneliness	PCPOLY 18
Busted - You Said No	PCPOLY 19
Linkin Park - Faint	PCPOLY 20

RAP

50 Cent - In Da Club	PCPOLY 1175
Eminem - The Way I Am	PCPOLY 1098
Puff Daddy - I'll be missing you	PCPOLY 1111
Shaggy - Boombastic	PCPOLY 1113
Shaggy - Hey Sexy Lady	PCPOLY 1114
LL Cool J - Hey Lover	PCPOLY 1106

TV/Mozi

Dallas	PCPOLY 1140
Flashdance	PCPOLY 1151
Knight Rider	PCPOLY 1157
Melrose Place	PCPOLY 1158
Mission Impossible	PCPOLY 1161
1492 - Conquest of Paradise	PCPOLY 1141
Vivaldi - Négy évszak - Nyár	PCPOLY 1011
Webber - Az operaház fantomja	PCPOLY 1016
Rossini - Tell Vilmos nyitány	PCPOLY 1008
Grease - Summer Loving	PCPOLY 1018
Joan Baez - House of the Rising Sun	PCPOLY 1020
Abba - Dancing Queen	PCPOLY 1021
Britney Spears - Crazy	PCPOLY 1043
Faithless - Insomnia	PCPOLY 1049
Madonna - Like a prayer	PCPOLY 1061
No Doubt - Don't Speak	PCPOLY 1068
U2 - Beautiful Day	PCPOLY 1092

Többszólamú csengőhangot a következő telefonokra tudsz letölteni: Nokia 3300, 3510(i), 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, SonyEricsson T300, T310, T600, T610, P800, Siemens A55, C55, M55, S55, SL55, Samsung S100, S300, V200, Sagem myX 5m, Motorola T720, Panasonic GD8/, GD8/. Csengőhang letöltéséhez küldd a PCPOLY szót és a választott dal kódját szóközzel elválasztva a 06 90 626 999-es számra! (pl. PCPOLY 11) Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted a csengőhangot. Minden esetben hagyjál szóközt a kulcsszó és a csengőhang azonosítója között! Az SMS díja 380 Ft + ÁFA. Digitania Rt ügyfélszolgálat 483-25-19

WARCRAFT 3: FROZEN THRONE

Fejlesztő: Blizzard Entertainment **Kiadó:** Vivendi Universal **Web:** www.blizzard.com

Évente sajnos csak egyszer adódik lehetőség, hogy a folyamatosan a legigényesebb játékokat fejlesztő cég, a Blizzard tökéletesre csiszolt új portékáját kezünkbe vehessük. Ilyenkor a tapasztalt játékos már jó előre örömtüzet gyújt a program tiszteletére, amely az elkövetkezendő két-három évben szabadideje igen jelentős részétől fogja megfosztani áldozatát. Ennek örömére a kisebb fanatikusok csak enyhébb otthoni áldozattal emlékeznek meg az év eme kimagasló eseményéről – tesót, nagyit azért tessék békén hagyni! –, a nagyobb rajongók pedig tábortüzet raknak a szoba közepén, és eléneklik a Blizzard tiszteletére a „Huggasakka-huggasakka" kezdetű rituális sámánnótát, hogy a Nagy Manitu tartsa meg jó erejében ezt a páratlan fejlesztőcsapatot. Igaz, az örömóda és az örömmágia most valamelyest kisebb – legalább ezúttal nem ég le a fél nagyszoba –, hisz jelen esetben mindössze egy kiegészítő lemezről van szó, így a játék nem reformálja meg a stílust, viszont Warcraft 3 tökéletességét remélhetőleg nem kell bemutatnom a nagyérdemű előtt. Márpedig az Frozen Throne-nak minden tekintetben sikerült felülmúlnia az eredeti játékot! Egész egyszerűen minden elképzelhető jóval fel van szerelve, amit egy kiegészítőtől elvárhat a maximalista játékos, így ismét Blizzardhoz méltó program kerülhet gyűjteményünkbe.

Küldetések és történet – avagy amik nem hagynak aludni! A kiegészítőhöz bevezetőként végigjátszottam az eredeti WC3-mat, és el kell mondanom, hogy jöhetett időközben extracsicsás Generals, vagy szuperösszetett Rise of Nations – meg iraki háború, de az meg hogy jön ide? –, a Warcraft 3 gyakorlatilag semmit sem vesztett fényéből az elmúlt kerek egy év alatt. Még mindig az egyik, ha nem a legélvezetesebb és hangulatosabb RTS a piacon! A Frozen Throne pedig arra vállalkozott – és előre elárulhatom, teljes sikerrel –, hogy minden tekintetben felülmúlja és kiegészítse a több millió példányban eladott elődöt.

Az egyjátékos küldetések pontosan ott veszik fel a történet fonalát, ahol az a WC3-ban megszakadt. A fajok szövetsége visszaverte Archimonde és légióinak mindent elsöprő támadását a Hyjal-hegyi csatában, de a győzelem után nem maradt más, mint romok és szenvedés! A népek hozzáláttak hazájuk újjáépítésének, fajuk megerősítésének, ezek a feladatok viszont új hősöket kívántak. Innen kezd továbbkanyarodni a kezdetben egyszerű, majd egyre szövevényesebbé váló történet, amely Blizzardhoz hűen eszméletlenül élvezetes és érdekes, árulásokkal és meglepetésekkel teli sztorivá szélesedik. A kiegészítő lemezben nincs egy konkrét fő karakter, még az egyes hadjáratok közben is előfordul, hogy más-más szemszögből és hősökkel fogjuk folytatni a történetet. Természetesen visszatér a két legjobb arc, a börtönviselt Illidan, és a sötét

A Michelin-emberke lerobbant az utóbbi időben...

Hull az áldás. Vagy valami más, de határozottan hull

Barátok közt 97712. rész: Tyrande és Illidan kibékül

Hogy éppen ki üt kit és miért, azt momentán a Jóisten se tudja, de hát úgy szép az élet, ha zajlik...

Hősünk hátasának térdig ér. A víz.

oldal felé fordult Arthas is, de számos más, igazán érdekes egyéniség színesíti majd a lehengerlő történetet. A sztori szerény véleményem szerint még élvezetesebb és furfangosabb lett, mint az alapjátéké, ezúttal a WC3-ból hiányolt Starcraftos egymást szekáló, incselkedő – és roppant mód szórakoztató – dialógusok sem hiányoznak belőle.

Az egyjátékos küldetések is egyértelműen felülmúlják az alapjáték hadjáratait. A Blizzard már régóta túllépett az „építs fel egy bázist, és pusztítsd el az ellenséges erőket” koncepción, és bár előfordul néhány ilyen jellegű feladat, azok is pepitában vannak, és általánosságban az egyedi, különleges megbízatások jellemzők. Tényleg hihetetlenül ötletes, poénos küldetésekkel fogunk szembesülni, és ezek értékéből az sem von le különösebben, hogy az RTS-rajongóknak több ötlet is ismerős lehet már más játékokból (főleg az Age of Mytology-ból)... Igen kellemes újítás a pályákon elszórt pénz bevezetése, amit később bázisunkon hadseregtoborzásra használhatunk fel. Ez szorosan összefügg azzal a koncepcióval, hogy a küldetéslemezben profi módon kombinálták az építkezős és a kommandós jellegű küldetéseket. Míg a térkép egyik felében előre meghatározott csapattal irtjuk a szörnyeket, addig az úton talált pénzből a pálya másik végén fejlesztgethetjük különálló bázisunkat! Fantasztikus ötlet, így ugyanis mindkét küldetéstípust kedvelők elégedettek lesznek a Frozen Throne-nal. A pályákat ezúttal különböző rúnák is színezik, amik változatos, helyben és csak egyszer felhasználható bónuszokat garantálnak a hősünk által vezetett teljes csapatnak (gyógyulás, páncél stb.).

BROOD WAR VS. FROZEN THRONE

Előző számunkban a legjobb ötven játék mellett bemutattuk az általunk legjobbnak tartott kiegészítő lemezeket is. Furcsa módon a Frozen Throne kijövetelével úgy tűnik, egy leendő toplista összeállításakor az első három helyen immár csak Blizzard termékeket találunk, a cég láthatóan a kiegészítő lemezekre is legalább akkora hangsúlyt fektetett, mint az alapjátékok minőségére. Bátorkodtunk, és szembe helyeztük egymással a két nagyágyú RTS-einek fantasztikus küldetéslemezeit, melyből szépen meglátszik az elmúlt évek technikai fejlődése és a Blizzard stabil megbízhatósága.

Maximális felbontás: 640*480*16 bit vs. 1600*1200*32 bit
Maximális egységszám: 8*200 vs. 8*100
Új egységek száma: 2+2+3 vs. 2+2+2+3
Új videók száma: 2 vs. 2
Új küldetések száma: 25 vs. 27
Új multiplayer pályák száma: 100 vs. 64

Egyébként általánosságban is elmondható a pályákról, hogy telis-tele vannak felfedezhető apróságokkal, amik nagyon megdobják az újrajátszhatóságot, főleg, hogy a talált tárgyakat a WC3 ötletes RPG-s újításaként tovább is vihetjük a küldetésről küldetésre. Ezek mellett már-már természetes, hogy most is számos nem kötelező, de erősen javallott kisebb alküldetés színesíti a hadjáratokat, amelyek véghezvitele általában elősegíti a fő megbízás végrehajtását, de csak a játék kedvéért is érdemes mindet megcsinálni.

A minőség mellett az Frozen Throne hosszára sem lehet egyetlen szavunk sem, ugyanis a kiegészítés ugyan valamivel kevesebb pályát tartalmaz (6+8+10+1 küldetés), mint a sima WC3, hozzávetőlegesen van olyan hosszú, mint az eredeti játék, köszönhetően összetett küldetéseinek és megnövekedett nehézségének. Tapasztalt battle.net-huszárok egyébként nyugodtan játszhatják egyből nehéz fokozaton is, bár a harmadik kampányban még ők is vért fognak izzadni – különösen az utolsó küldetésben!

Három hadjárat a már felsorolt érdekességeket tartalmazza, azonban sajnálatos módon nem irányíthatjuk bennük személyes kedvenceimet, az orkokat. Ők a negyedik, teljesen különálló küldetéssorozatban kaptak helyet, amely a lehető legjobban eltér a szokásos küldetésektől. Gyakorlatilag itt egy WC3 engine-nel megírt Diablóról van szó, a Warcraft világában. Kapunk két hőst, és velük kell különböző, Thralltól és a többi ork vezértől kapott megbízásokat végrehajtani egy hatalmas, összefüggő pályán. A küldetések változatossága viszont kimerül a „találd meg ezt és ezt”, vagy „öld meg őt és őt” sémákban, igazán újdonságot nem tud felmutatni. Ráadásul a Diablóhoz hasonlóan a szörnyek itt is újrateremtődnek, ami egy idő után elég frusztrálóvá válik, hisz megölésük nem okoz gondot, XP-t viszont már alig adnak. Ennek a hadjáratnak csak a harmadát tartalmazza a kiegészítő korong, a további részekhez majd a játékot Internetről frissítve lehet hozzájutni hamarosan – gondolom, kizárólag legális CD-kulccsal rendelkezőknek. Ez nyilván a bolti vásárlást ösztönző mozzanat akart lenni a fejlesztők részéről, bár szerintem továbbra is inkább a

A tóparti pikniket csúnyán megzavarták

Tájkép csata után - hívjuk a takarítókat!

Ez itt Balnazzar. De miért kell egy bálnára zár?!

Kael bevetette a jó öreg forgószél-trükköt

A kupaktanács nem tűnik túl magabiztosnak

battle.net és a többi hadjárat igényessége miatt fog a kiegészítő is milliós számban elkelni.

Újdonságok tömkelege. Tyűha, nem is tudom, hol kezdjem ezt a fejezetet, annyi újítást sikerült belepréselni a Frozen Throne-ba. Új „teljes értékű" nép sajnos nincsen, viszont néhány küldetés erejéig irányíthatjuk a vízi nagák faját, akiknek megvannak a külön mindenféle épületeik, egységeik, varázslataik, igaz mindenből jóval kevesebb, mint mondjuk az embereknek, de mégis borzasztó élvezetes egy ötödik fajt is kipróbálni! Emellett az orkok, emberek, elfek és élőholtak is kapnak egy külön személyre – pardon, fajra – szabott épületecskét, ahol szépen felvértezhetjük hőseinket különböző változatos kegytárgyakkal, löttyökkel. Seregvezéreink lehetséges listája immár négyre bővült, minden nép kapott plusz egyet-egyet, akik természetesen eddig soha nem látott varázslatokkal pusztítják galád ellenségeiket (legpoénosabb talán az életelszívás képesség). Kellemes újítás a semleges hősök osztályának bevezetése, őket olyan kis bolt-féleségekben bérelhetjük fel, mint eddig például a zeppelineket vagy a robbanó emberkéket, viszont náluk sokkal mókásabbak és talán jelentősebbek is. Megtalálható köztük az anno áprilisi tréfaként bejelentett pandamaci is, de a játékban számtalan hasonló más apró poén, utalás van elrejtve (tessék csak szorgosan kattintgatni az egységekre), többek közt megtalálhatjuk szegény Wirt lábát a Diablóból, véletlen egybeesésként pont egy Butcher nevű szörnynél.

A játékmenetben is történtek apró finomítások, bár ezeket legtöbbjét a kijövő patch-ek is tartalmazták, most a kiegészítőbe is bekerültek. Jelentős, hogy tízzel több egységünk lehet, és az adózási határok is ennek megfelelően feljebb tolódtak, azaz ötven alattvalónál még nem kell fenntartási díjat fizetnünk. Egy rakat harcos árát, sebzését, életerejét is megváltoztatták a kiegyensúlyozottabb játékmenet érdekében – bár valószínűleg még patch-ek tömkelege várható az ügyben. Gép ellen immár beállítható nehézségi fokozat mellett is játszhatunk többjátékos térképeken, nem kell mindig a legnehezebb beállításon vért izzadnunk, sőt, akár további előnyt/hátrányt is adhatunk ellenfelünknek harcosaink, vagy az ő harcosainak életerejét 10-50%-nyira csökkentve!

Mindegyik nép kapott két-két vadonatúj egységet, amiket most nagyon erős helyszűke miatt nem tudok részletesen ismertetni, mégis címszavakban az érdekesebbeket megemlítem. Az élőhalott obszidián szobor képes egységeink állandó életerő- és manautánpótlására, és belőle kel ki a brutális, beszédes nevű, folyamatosan manát fogyasztó Destroyer: repülő terror. Az elfek végre kaptak egy drabális közelharci egységet a hegyi óriás képében, aki még a fákat is képes a földből kicsavarni sebzése növelésének érdekében, másik újdonságuk egy repülő varázsló egység, a tündérsárkány. Hasonló mágiával felvértezett újítást az orkok is kaptak, az ő denevérlovasuk területre ható, hatalmas sebzésével ideális épületek pillanatok alatt történő megsemmisítésére, míg az alapformájában sebezhetetlen Spirit Walker elesett egységeink újraélesztésére, még nem elhullott harcosaink megerősítésére alkalmas. Iszonyú jelentős az emberek varázslatmegtörő egysége is, aki képes az ellenség pozitív varázslatait saját, negatív mágiáit ellenséges harcosokra irányítani, sárkánysólyom-lovasuk pedig többek közt ideális ideiglenesen megbénítani lőtornyokat, de még egységeket is!

A már meglévő bestiáink is néhány nagyon érdekes tulajdonsággal gazdagodtak, amiknek köszönhetően szintén teljesen újra kell majd gondolnunk eddigi stratégiáinkat. A Crypt Fiend immár zergekhez hasonlóan képes föld alatt rejtőzni, és ott regenerálni magát, kannibalizálni is többen tudnak már. Az orkok sima harcosai is tudnak varázstárgyakat szállítani a hősöknek, illetve elhappolni azokat az ellenség elől. A trollok életerejüket feláldozva dupla sebzésre képesek, az elfek fáinak már nem kell kigyökerezniük, ha védekezni szeretnének, stb., stb., stb. Még sokáig sorolhatnám az újításokat, ha a Sasa több helyet biztosított volna, így inkább javaslom a CD melléklet Warcraft-rovatát, ahol bizonyára teljes

SZINKRONHANGOK - ÉS AKIK MÖGÖTTÜK VANNAK

A Blizzard játékok mögött mindig is elképesztően erős szinkronszínész-stáb állt. Hiába, az egységhangok a legfontosabb hangulatkeltő elemek, nem csoda, hogy erre, ha lehet, még nagyobb figyelmet fordítanak a fejlesztők. Általában közel azonos színészcsapat felelős az egyes játékok karaktereinek megszólaltatásáért, így a vájt fülűek számos esetben visszatérő ismerősökként köszönthetik az új játékok szereplőit. A színészgárdából szerény véleményem, és a rajongói fórumok szerint három szereplőt lehet valamelyest kiemelni a többiek közül.

Már az első Diablóban is Paul Eiding volt felelős az ősi szövegek hátborzongatóan jó felolvasásáért. Őt a Starcraftben Aldarisként köszönthettük, a protossok egyik leghatározottabb és legszigorúbb vezetőjeként, a Warcraftban pedig a Varimathras nevű hős sajnos csak kisebb epizódszerepét kapta. Biztos mindenki emlékszik még a Diablo 2 bársonyos hangú női kovácsára, Charsira. A fiatal lányt nem lehet nem felismerni a Brood War hősies medic-jében, és szerencsére helyt kapott a WC3-ban is, mint több NPC, és a Dryad elf egység megszólaltatója. A fiatal hölgyet Tiffany Hayes-nek hívják, de sajnos még az Internet feneketlen bugyrainak segítségével sem sikerült megtudni a minden bizonnyal bájos színésznő hátteréről semmit – viszont az érdeklődők bővebben olvashatnak a neten egy azonos nevű transzvesztita naplójából, vagy egy szintén névrokon pszihopata eszmefuttatásaiból…

A harmadik színész, akit muszáj megemlíteni, az utánozhatatlan Kerrigan a Starcraftből. Több internetes lap is a legszexisebb játékkarakternek választotta, pedig a szerep mögött megbújó Glynnis Talken már lassan a negyvenet tapossa, családja és két gyereke van. Glynnis természetesen szinkronszínészként keresi kenyerét – bár rockénekesként indult –, hallhattuk a Warcraftben és a Diablo 2-ben is (ő volt az Act 1-ben Kashya), de számos korábbi LucasArts játék szereplőjeként is előfordult, és az MTV-n futó Maxx sorozat Julie Winterséért is ő a felelős. A hölgy egyébként mellékállásban tehetséges fantasy regényíró, külföldön megjelent könyvei (My Champion, My Hero, My Warrior stb.) megrendelhetők például az Amazon.com-ról, ahol különösen jónak számító 5/5-ös értékelést kaptak.

A BLIZZARD MÚLTJA ÉS JÖVŐJE

A Blizzard elődjét, a Silicon and Sinapse-et 1991-ben alapította három főiskolás fiatal. A kezdetben játékok portolásával tapasztalatot szerző alapítók első komoly próbálkozása a Rock 'n' Roll Racing nevezetű autós progi volt, ezt követte a mára klasszikussá vált Lost Vikings (mindkettő a napokban jelent meg GBA kézikonzolra, érdemes nosztalgiázni velük!). Az említett nagy sikert elért játékok után a cég Blizzardra változtatta nevét, és hozzálátott első igazi adujátékának elkészítéséhez – ő lett a Warcraft 1. Alig tíz hónappal követte az immár fantasztikusan kinéző és multiplayer támogatással felvértezett Warcraft 2, majd a cég ontani kezdte magából a milliós eladásokat produkáló, extraigényes jáyékokat: Diablo 1-2, Starcraft, és mindezek kiegészítői.

A cég háttere azonban sohasem volt súrlódásoktól mentes. Néhány éve a Blizzard North-ot egyszerűen faképnél hagyta a fejlesztőcsapat néhány kevésbé jelentős tagja, és saját céget alapítottak, azonban játékukkal, a Throne of Darknesszel elég rendesen leégették magukat. Most viszont kicsit komolyabb a helyzet, a céget nem más hagyja ott, mint a három alapító, Erich Schaefer, Max Schaefer, David Brevik, valamint designer társuk, Bill Roper, akik azért már elég jelentős nevek a szakmában! Indoklásul röviden csak annyit hoztak fel, hogy a belső körülmények nem tették lehetővé, hogy olyan munkát végezzenek, amilyet szeretnének – nagyon emlékeztet a helyzet egy bizonyos magazin „kettészakadásához”... Minden valószínűség szerint új céget fognak alapítani, ahova Roper úr nyilatkozata szerint több Blizzardos srácot is el szeretnének majd csábítani. Hogy a Blizzard az említett úriemberek távozása miatt félkarú óriás lenne, az azért túlzás, de az biztos, hogy jelentős szakembereket veszít el a cég, mely egyébként Bill nyilatkozata szerint két (!) eddig bejelentetlen projekten is dolgozik jelenleg. Diablo 3? (nnnyammmm)! Starcraft 2? (hmmmmm)! Egyelőre csak találgathatunk, mindenesetre az ősszel ismét esedékes egy ECTS, ott talán minden kiderül!

Hulk Hogan kéne még oda középre, és minden pankráció-rajongó oda meg vissza lenne a gyönyörtől

alapossággal ki lesznek elemezve a legapróbb újítások is!

Apropó, a battle.net függők sem maradtak újdonság nélkül: végre-valahára bekerült a programba a már Diablo 2 óta – cirka három éve – ígért klántámogatás. Tíz fő fölött jegyzett klánt hozhatunk létre rangokkal és egyéb finomságokkal, akár külön chatcsatornát is kaphatunk. Játékkeresésnél már nemcsak ideális ellenfelet találhatunk magunknak egyből ladder-pontszámunk alapján, de a keresett játékok közül is csak a számunkra érdekesek lesznek megjelenítve. Néhány új hasznos gyorsbillentyűt is bevezettek, így maximális élvezettel tolhatjuk a több mint hatvan új multiplayer pályát!

Elmaradt ork-azmus és egyéb apró negatívumok. Blizzard-játékoknál a hasonló nevű bekezdések hossza minimális szokott lenni, nincs ez most sem másképp: legkukacoskodóbb énemet kellett elővennem, hogy néhány apró hiányosságot fel tudjak róni a kiegészítőnek. Legszívszaggatóbb, hogy az orkoknak nincs saját igazi hadjáratuk, amiben megismerhetnénk az új egységeket, képességeket. Csak a már említett RPG-szerű Diablós küldetéssorozat van, ami a játékosok egybehangzó véleménye szerint közel sem olyan élvezetes és izgalmas, mint a normál hadjáratok a többi fajnál. Ahhoz képest, hogy elképesztően nagy, forradalmi RTS-újításként harangozták be, elég unalmasra sikerült – bár szó se róla, ilyet még tényleg nem láttunk stratégiai játékban. A hadjáratok hosszára ugyan nem lehet panasz, mégis fájdalmas, hogy milyen „hamar” vége ennek a kalandunknak is. Az intro és outro videó minősége is a szokásos Blizzard standardot hozza, bár ezeket is roppant hamar agyon fogjuk nézni. Az új zenék mennyiségével és minőségével nem voltam teljesen megelégedve, bár mindegyik nép kapott új dallamokat, ezek eléggé megbújnak a háttérben, és általában nem érnek fel az eredeti játék tökéletes aláfestéséhez.

Viva la Blizzard! Kedves egybegyűltek! A Frozen Throne-t nem ajánlom krónikus időhiányban szenvedőknek, sokgyermekes családanyáknak-apáknak, vizsgaidőszak közepén tartó diákoknak és begyöpösödött repülőszimulátor-rajongóknak. Viszont mindenki más, aki egy kis affinitást is érez a stratégiai játékok iránt, legyen az a leghardcore-abb vagy a legkezdőbb szinten, játsszon mindig csak egyedül, vagy kizárólag hálózaton, annak a Warcraft 3 – és a Frozen Throne kiegészítő – tökéletes és nagyon hosszú ideig tartó szórakozást fog nyújtani. Mit is mondhatnék zárásként? Az igencsak ígéretes Starcraft: Ghost akciójáték sajnos csak konzolokra jelenik meg, valamikor 2004 folyamán – szerintem már ezért érdemes lesz egy Xboxba vagy PS2-be beruházni annak, aki eddig nem tette meg. Mindenesetre ez még odébb van, addig nekünk, Blizzard-rajongóknak még borzasztó fontos dolgunk van: Warcraftozni orr(k)vérzésig!

Illidannak nem ez a kedvenc jelenete a játékban

Kil'jaeden nagy fradista, alig lát a zöld ködtől

Greg5

94%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

CD MELLÉKLET
[csalás] [háttérkép] javítás demo

PRO: Érdekes és változatos küldetések, számos új egység és hős, fantasztikus történet és szinkronhangok, Hangulat

KONTRA: Az RPG elemeket jobban is kidolgozhatták volna, kevés igazán jó új zene

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 400, 128MB RAM, telepített WC3, D3D

ARENA
Starcraft: Brood War......................93%
Age of Empires 2: Conquerors 85%

TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

Fejlesztő: Core Design **Kiadó:** Eidos Interactive **Web:** www.tombraider.com

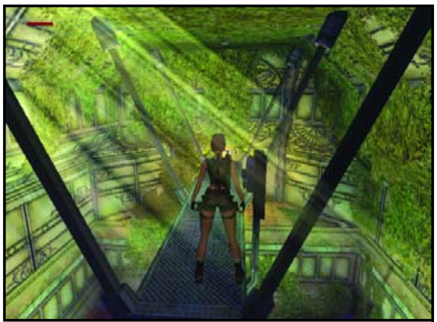
Vércseppek koppannak a padlón, halkan, sokkal lágyabban és lassabban, mint ahogy odakinn az eső veri a háztetőket a párizsi éjszakában. Ezek a vércseppek az Ő ujjairól hullanak. Sok vért látott már életében, saját maga is jó párszor érezte közelről a halál leheletét, de ez most más. Régi barátja fekszik előtte mozdulatlanul, élettelenül. A lakás feldúlva, a falon vérrel írt jelek. Mi történhetett? Nemrég még minden rendben volt, de mintha elvágták volna. Próbál kutatni az emlékeiben, de újabb és újabb falakba ütközik. Beszélgettek, meg akarta kérni valamire... aztán veszekedni kezdtek, dulakodás lett. Egy fegyver is előkerült... Nincs idő a gondolkodásra, megjött a rendőrség. Üldözött lett...

Nem mintha Lara Croft eddig példamutató követője lett volna Isten ötödik parancsolatának (némely patch-csel a hatodiknak se), de legutóbbi vélt vagy valós áldozatának a rendőrség számára is létezett személyazonossága, nemcsak a különböző helyszínek tucatellenfele volt. Az illető Verner Von Croy. Neve ismerős számunkra, ő Lara régi mentora, aki fontos szerephez jutott az előző két Tomb Raider epizódban is. A Chronicles végén még ő kutatott Lara holtteste után, a most megjelent új rész, az Angel Of Darkness első képkockáiban pedig az ő hullája futtatja meg a nagyon is élő Larát.

Az ítélet napja. Két és fél évet kellett várni rá, és egy egész világ aknázta alá elvárásaival a megjelenést. A Tomb Raider már rég kinőtte magát szimpla játéksorozatból egy egész jelenséggé, amelynek a megjelenő újabb folytatások az életelixírjét utántöltik ugyan, de Lara Croft már nemcsak a monitoron éli életét. Ezáltal még többen játsszák világszerte, mind-mind más szájízzel, más élménnyel. Globálisan megfelelni az egymásnak is ellentmondó elvárásoknak nem lehet. A legelfogultabbaknak elég, ha Larát kapnak, egyszerű elégedettséggel fogadnak el minden újat kedvencükből, a szélesebb, de visszafogottabb rajongó tábor azonban igencsak sokféle elvárást támaszt. Sokan konkrétan meg tudták mondani, mit hiányoltak, esetleg kifogásoltak az előző epizódokban, és ennek értelmében mit látnának szívesen az új részben.

Éveken át vádolták a játékosok az Core Designt, miszerint nem újítják eléggé az egyes részeket, és a sikert már csak a névre alapozzák. Ezért a mesterműhely ígéretek bogarait ültette a játékosok fülébe, hogy ezúttal bizony másképp lesz, egy teljesen új Tomb Raider generáció első tagjaként tekinthetünk az Angel Of Darknessre, szinte csak nevében lesz azonos az eddigiekkel. Ezzel azonban kitették magukat a veszélynek, hogy Lady Croft megújulásával megcsalja hűséges rajongóit, és az első visszhangok mind hűtlenséget is kiáltottak. A PS2 verziót ért negatív kritikák csak még jobban növelték a fenntartásaimat: vajon ez most tényleg valami más lesz?

Az első falatok. Akkor nyugodtam csak meg igazán, amikor először ragadtam magamhoz az irányítást, és láttam: ez ugyanúgy Tomb Raider, ugyanúgy Lara Croft, ugyanúgy az Alttal ugrik és a Num 0-val néz körül. Nagy baj már nem lehet. Az új és újabb játékhősök jönnek-mennek, győznek, vesztenek, feledésbe merülnek, de Lara olyan, mint egy régi jó ismerős, aki visszatért, hogy ismét eltöltsünk egy kis időt együtt. Ilyenkor az ember már csak a társaság miatt is jól érzi magát, akkor is, ha nincs olyan kellemes játékban részük. Az első, ami feltűnt, a grafikai változás volt. Gyönyörű lett, végre teljesen megváltoztatták az engine-t, teljesen megfelel a mai követelményeknek. Lenyűgöző, ahogy a bump mappingtől csillog az esővíz a tetőkön, és visszatükrözi a tájat!
Aztán egy rövid, történetbe ágyazott tutorial után



Larának lassan a nyaka is vastagabb a derekánál

Mintha csak az Indy forgatásán járnánk...

...ez meg olyan xXx-es díszletnek tűnik.

Látod Lara, kár volt erőltetni azt a fene nagy feminizmust, a végén úgyis a konyhában kötöttél ki!

Csókolom Chef bácsi, mi lesz a mai ebéd?

figyelmes lettem a játékmenetet ért változásokra is. Ez volt az a falat, amit idegen zamata miatt sok játékos köpött vissza – mondván, unalmas. Én hamar ráéreztem a régi és új ízek keveredésére, és zászlómra csatakiáltásul azt írtam, felejts el mindent, amit eddig a Tomb Raiderről tudni véltél! Pergő akciójelentek helyett óvatos, beszélgetős nyomozásba kezdtem, hogy a kevés kiindulópontból közelebb jussak ahhoz, hogy megtudjam, mi is állhatott Von Croy halálának hátterében. A szálak messzire vezettek, öt legendás kép, az Obscura festmények körül forog minden, Von Croynak ezekkel kapcsolatban volt megbízatása. Ahhoz, hogy több információt szerezzek, bele kellett ásni magam a párizsi alvilágba. Kiderült, hogy mostanában szörnyű halált haltak páran, és a gyilkosságokat az úgynevezett Monstrum személyéhez kötik.
Egy mellékesen fegyverekkel kereskedő diszkótulajdonost, Bouchardot kellett megkeresnem, hátha ő többet tud mondani. A kutatás tele volt beszélgetős jelentekkel, ahol újdonságként interaktívan történt a válaszadás. A választott kérdések és feleletek függvényében több-kevesebb információhoz juthatunk, sőt, befolyásolhatják a további eseményeket, néhol végzetes kimenetelük is lehet. Azért nem kell túl messzire menni gondolatban, hiszen a játék így is merőben lineáris. Egy rossz választás következménye maximum egy mentés-visszatöltés vagy kicsivel több kellemetlenség, de a történet távolabbi fordulatait érintetlenül hagyja.
Minden eddiginél több és látványosabb, élvezetesebb, a játék saját motorjával renderelt mozi fűszerezte a nyomozást. A párbeszédek most már szájmozgás és mimika szempontjából is filmszerűek, a karakterek szépen animáltak – már ha épp nem hiányzik a fejük egy gyakori grafikai hiba miatt. A dialógusok pedig igazán frappánsak, Lara meg-megcsillogatja bennünk hírhedt feminizmusát és női öntudatát. pl. közli a prostival, hogy nem kell személyében konkurenciát félnie, hiszen eleve nincs vele egy súlycsoportban, valaki másnál pedig beleköt abba, hogy miből gondolja már, hogy a Monstrum csak férfi lehet.

AZ ÉLET BÖLCSŐJE

Amerikában nemsokára premierre kerül a Tomb Raider moziváltozatának második része, a Cradle Of Life (Az élet bölcsője). Az első epizód vegyes fogadtatása, de pénzügyi sikere után ugyanolyan munkakedvvel és bizakodva vágott bele a stáb Angelina Jolie-val az élen a forgatásba. A film költségvetése, több mint 100 millió dollár, a forgatások nyolc hónapot vettek igénybe. Angelina bízik a sikerben, a közönség részéről azonban vagyunk egy páran, akik húzzuk a szánkat. Hiába ígérnek jobb történetet és több misztikumot, a Cradle Of Life a friss trailerek alapján még agyatlanabb látványmozinak tűnik. Hát majd meglátjuk.
A hazai bemutató szeptember 9.

A változatosság gyönyörködtet. A párizsi atmoszféra minden újszerűség ellenére sem hat teljesen idegenként egy meglett TR játékosnak, hiszen előző kalandozásaink során megfordultunk pár európai nagyvárosban, mint Velence, London vagy Róma. Mindig kifogásoltam, hogy ezek a városok egyáltalán nem éltek, az utcák üresek és néptelenek voltak, kiáltott róluk, hogy egy játék pályaszerkesztőjéből kerültek ki. Az AOD Párizsa ezekhez képest mutat előrelépést. Vannak emberek az utcán minden különösebb funkció nélkül is. Mindenkit megszólíthatunk, de nem mindenki áll szóba velünk, és még kevesebben adnak fontos információt. Még így is kevesen vannak, bár való igaz, csak egy kis gettónegyedben járunk, nem a városközpontban. Az élettelen dolgok közül utcanév-táblák, közlekedési táblák, útburkolati jelek, szemetesek, kaputelefonok növelik a környezet hitelét. Akármennyit is fejlődött a környezet, még mindig csak azt sikerült elérnie, hogy a TR már nem sereghajtó, de jelentősen lemarad a Mafia vagy a Vice City városképéhez képest. A legnagyobb hátránya viszont az, hogy míg előbbi két játék egész városokat mozgat, addig az AOD kis városnegyedében négy töltőhely is van egymáshoz közel, ami szörnyen idegesítő.

Párizsban csupa városi helyen járunk: üzletekben, sikátorokban, háztetetőkön, sőt még egy diszkóban is, így már egész beleivódik az emberbe az új virtuális életérzés, de azért nem kell aggódni, itt se csak a városi temető lesz az egyetlen hely, ahol sírokat fosztogathatunk. Miután a Louvre múzeumba visz az utunk a hiányzó festményért, megváltozik a játékmenet. Sokkal nagyobb változatosságban lesz részünk, és a már-már megszokott kalandjáték akciósabbá válik. A konzervatív TR-rajongók Párizs utcái után lélegezhetnek fel először, az ő játékuk csak most kezdődik. A Louvre alatti csatornarendszer nyomasztó magányából kapaszkodunk fel a múzeum lézerekkel, kamerákkal és biztonsági őrökkel teletűzdelt világába. Itt vesszük először igazán hasznát az új lopakodó üzemmódnak, amibe az Enter megnyomásával léphetünk. Hősnőnk ekkor megpróbál észrevétlen maradni, a falhoz lapulva közlekedik, óvatosan mászik az ellenfél háta mögé, majd megragadja és csendben hallgattatja el. Sajnálom, hogy eltűnnek a hullák, ez nem illik a játék szellemiségéhez. Jobb lenne, ha Hitman módjára nekünk kéne elrejteni őket, hogy a többi őr számára ne legyen feltű-

A hó sem tántoríthat el az ujjatlan ruhától!

Most szóljatok hozzá, megint hova kerültem?!

Ha nem vesz észre, meg sem kell mentenem!

nő. Kitűnő újdonság viszont, hogy Lara ebben a módban képes kilesni a fal mögül. Ezt nagyon hiányoltam az előző rész Tower Block című fejezetéből is. Szintén lopakodás közben előhozható új képesség a kommandós kúszás, tehát az alacsonyabban lévő lézercsapdák alatt is átférünk.

A múzeum alatti ásatásoktól az ősök sírján át vezet az út a Hall of Seasonsig, ami az AOD egyik legjobban szerkesztett helyszíne. Ez megint teljesen más játékmódot követel a játékostól, ami nem is csoda, hisz az új TR-nek annyi törekvése volt, hogy nem lehetett volna mindezt megvalósítani csak egy stílusra kihegyezve. A kalandozás és a lopakodós akció után ezek a helyszínek inkább egy platformjátékra emlékeztetnek, ügyességünket teszik próbára. A Hall Of Seasons hangulatában és összetettségében leginkább az első és a negyedik rész érzését keltette, amit csak előnyére mondhatunk. Egy nagy csarnokból nyíló négy teremben küzdjük át magunkat egy-egy őselem csapdáin, hogy végül megszerezzünk négy kristályt, ami a továbbjutást segíti.

Mozgásban az élet. Ezek a részek tágabb teret adnak Lara mozgásrepertoárjának, ami még a Splinter Cell ellenére is első a műfajában. Most még szebben animált, és a főhősnő teste az eddigi 500 helyett 5000 poligonból áll már. Az elején kicsit elkenődtem, mert úgy tűnt, hogy kimaradt egy-két akrobatikus mozgás a játékból, amit oly szívesen gyakoroltam az eddigi végigjátszások során, pl. az ugrásból bukfenc vagy a műugrás a vízbe. Szerencsére csak annyiról van szó, hogy mindez már nem a Shifttel, hanem a Num 0-val hozható elő. A Num 0 fog szolgálni a sprintre is, de ezt a képességet csak Prága után szerezzük meg. Újdonság, hogy Lara képességei fejlődnek, nem biztos, hogy mindent meg tud csinálni elsőre, de idővel erősödik, és többet képes futni, nagyobb erőre tesz szert. Ezt úgy kell elképzelni pl., hogy egy ugráshoz 20 métert kéne ugrani helyből, de Laránk csak 15-re képes (milyen béna...!), na ekkor elmegyünk ládát tologatni, és Lara közli velünk, hogy úgy érzi, erősödtek a lábai, most kellene megpróbálni azt a távolugrást. Mindez jellemző az erőre is, ha nagyobb tárgyakat tologatunk, erősebbek leszünk, egyszerre két blokkot is tudunk mozgatni, vagy tovább tudjuk függeszkedve tartani magunkat. Az új részben ugyanis erőnk véges, az energiaszint alatt már nemcsak kék (levegő), hanem drapp (erőnlét) csík is megjelenik, már nemcsak azt mérik, hogy meddig képes Lara „kivenni a vizbűl a zoxigént", hanem azt is, hogy meddig képes tartani saját súlyát a peremen lógva. Örömmel tapasztaltam, hogy végre akkor is tudunk továbbmászni, ha a fal felülete homorúvá vagy domborúvá válik. Ha Lara szól (végre folyamatosan kommentálja a történéseket – ezt is vártam már), hogy valamire nem képes még, tudhatjuk, hogy csak el kell menni növelni az erőnket, és visszajönni később. Sajnos ez is elég lineárisan történik, hiszen a játék pontosan meghatározott dolgok elvégzéséért adja meg a szükséges erőt, tehát gyakorlatilag ez is ugyannyit ér, mint a zárt ajtó és az elrejtett kulcs problémája, csak új köntösben.

Ami az irányítás rovására írható, hogy már nem olyan kezes bárány, mint az előző részek, jóval érzékenyebb lett – de csak meg kell szokni, egy óra játék után már fel sem tűnik. Kimaradt egy-két újkeletű látványmozgás is, megszűnünk Tarzannak, artistának és balerinának lenni, nincs indákon lengés, rúdon pörgés és kötéltánc, de ezek nem is hiányoznak. Hasznos viszont, hogy Shift lenyomásával kisebbet is ugorhatunk.

Újdonságok és régiségek. Minden választás lemondás, így az AOD újításai kedvéért is feláldoztak néhány jól bevált TR-vonást, és nem biztos, hogy nem indokolatlanul. Nézzük, mit hozott magával és mit fújt el a változás szele.

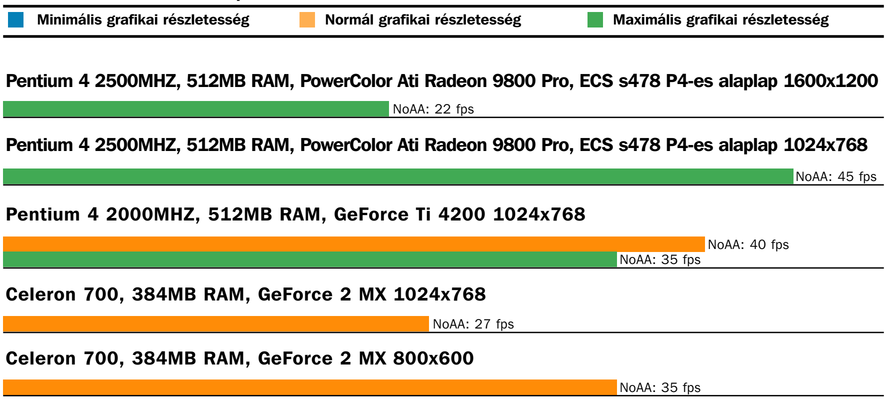
Az inventory teljesen új rendszerű, külön kategóriákból áll. Így könnyebben kezelhető és kevésbé zsúfolt.

Egészség: a klasszikus elsősegély-csomagokon kívül vehetünk fel kötszert, aszpirint és csokit, amik különböző százalékban segítik a regenerálódást. Mindig megmosolygom, hogy Lara milyen bizalmas a különböző gyanús helyekről felvett csokikkal szemben... Jó ötletnek tartanám, ha némelyik inkább levenné az energiánkat. (Ilyenkor bejöhetne egy kis Office-segéd, hogy Lara néni mai tippje: Gyerekek, sose egyetek csokit a csatornából!)

Fegyverek: nincs meg a klasszikus végtelen táras két pisztolyunk, úgyhogy nem árt takarékoskodni a lőszerrel. Bár rendesen nyújt választékot az arzenál, de én személy szerint a távcsöves fegyvereket nagyon hiányolom.

Tomb Raider Teljesítmény-teszt

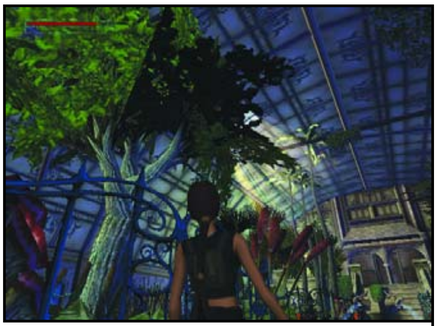
Mérési körülmények:
A tesztet a Tomb Raider: The Angel of Darkness első, Parisian Back Streets pályáján, a tetőn végeztük.



Az új Tomb Raider elég felemás képet mutatott teljesítménytesztünkben. Egyrészt a csúcskonfigurációnkon sem tudtuk minden grafikai beállítást a maximumra emelve élvezni a játékot (egy ilyen, sok platform- és ügyességi elemet tartalmazó játéknál a 22 fps nagyon kevés!), másfelől viszont gyenge gépen is tudtuk addig állítgatni az opciókat, hogy játszahtóvá gyorsuljon a program. Érdemes megjegyezni, hogy shadereket nem támogató videokártyákon bárhogy variálhattunk a grafikai beállításokkal (textúratömörítés, részletesség), számottevő sebességváltozást nem tapasztaltunk.

maximális grafikai részletesség

minimális grafikai részletesség



Bambusz és vízköpők... micsoda művészi kép

Csak nem a Mátrix kód folyik le az ablakból?

Levágom a mellem, ha a köv. rész is ilyen lesz

Tárgyak: sokkal kevesebb felvehető tárgy van a játékban, azok is leginkább kulcsok, és mágneskártyák, nincs tárgyakkal való kombinálás. A fejtörők inkább a környezetből kifolyólag erednek.
Napló: Von Croy jegyzettömbjét cipeljük magunkkal a játék elejétől fogva, ebbe kerülnek aktuális küldetéseink, feljegyzéseink. Nagyon hasznos dolog, minden eddiginél jobban a történet mélyére nézhetünk.

Kellemes újdonság a quicksave és a quickload. Ugyanakkor nehéz beletörődni, hogy hiányzik a már TR2 óta klasszikus zseblámpa és a TR4 újdonsága, a távcső sem, pedig utóbbi néha nagyon jól jönne. A járművezetés lehetőségét szintén hiányoltam, és a titkok kedvelői is el fognak kenődni, ugyanis az ő plusz motivációikat is kihagyták, a statisztikákhoz hasonlóan. Most honnét fogjuk tudni, hogy Lara hány kalóriányi csokit evett meg a játék során?
Az elmaradozásokért cserébe igazi szenzációként a Tomb Raider-történelemben először kapunk másik játszható karaktert, Curtist, aki szintén a festmény után kutat. Ezt a Resident Evilhez hasonlóan oldották meg, egy-két rész erejéig vesszük őt az irányításunk alá. Érezhetően nehezebb (bár azért így is ugrik vagy 10 métert), mozgása lassabb, zömökebb.

A másik forradalmi vívmány, hogy Lara végre önkezével is meg tudja védeni magát, üt-rúg.

Felhasználóbarát? Ezt a tulajdonságot sosem szokták Lara fejéhez vágni, azonban az AOD egy egész sor kényelmi funkciót iktatott be. Kis kéz-jel árulkodik a felvehető, mozgatható tárgyakról (annál rosszabb, ha egy bug miatt elfelejtik kitenni, és mégis van mit véghez vinni, így könnyebben és biztosabban akad el a játékos). Ezenkívül végre nem esünk annyit szakadékba, Ms. Croftban Egyiptom után túlteng a túlélő ösztön, képes az utolsó pillanatban egy kezével elkapni a peremet, és visszakapaszkodni. Az ilyen mozgásokhoz nem kell gombot nyomni, ahogy a létrán való mászáshoz sem, Lara ezeket magától végzi el. A Shift egyszeri lenyomásával is lassabb sebességbe kapcsolunk, és nem kell nyomva tartani séta közben. (csak ebben a módban lehet oldalazni is). A hátrálás fizikája is megváltozik, alapbeállításon óvatosan lépünk hátra, fegyveres harc közben azonban más a módi, akkor szökellve haladunk, lehet kicsiket oldalazva ugrálni a régebbi zavaró forgás helyett. Ezek a dolgok együttes erővel teszik élvezetesebbé a játékmenetet.

A bug's life. Annyi dolog szól az AOD mellett, akkor mitől a negatív visszhang? Hát az apró, idegesítő hibák tömkelegétől. Ez a játék annyira van kész, mint a fagyasztott hasábburgonya. Grafikai hibák: Lara feje ugrás közben néha eltűnik a falban, az ellenfeleknek és egyéb szereplőnek feje sincs mindig. Van, hogy Lady Croft 10 méteren húzza maga után a lábát, vagy épp a fejét köti össze egy hosszú színes csík a szemközti fallal. Sokkal rosszabbak a játékmenetet érő hibák, pl. a mentési hibák, érdemes a save könyvtárat archiválni, mert nem biztos, hogy néhány résznél nem lesz hibás az utolsó öt mentés (a patch ellenére is). Szintén nem túl kellemes, hogy Lara néha átmegy egy-egy falon csak úgy véletlenül egy zárt terembe, bezzeg visszajönni már nem tud.

Azért megérte várni? Sajnálom, hogy a bugok ennyire beleszóltak a játékélménybe, pedig hangulat és történet szempontjából az AOD a Last Revelation mellé léphetett volna. Míg annak a hangulati töltése Egyiptom varázsából, sokszínű egységéből fakadt, itt a történet gondoskodott a változatosságról. Az AOD nagy előnye, hogy anélkül változatos, hogy darabos lenne. Ez az, amit a 3. és 5. epizód nem tudott elérni, itt minden helyszín és minden feladat szerves része a sztorinak, végre teljesen úgy éreztem, hogy nem a játékhoz készítettek történetet, hanem a történethez játékot, és mindehhez ki sem kellett lépnünk Európából, hiszen mindössze két helyszínen: Párizsban és Prágában fordulunk meg. A feladatok összetettsége szempontjából láttunk már jobbat is, de ezáltal letisztultabb, felnőttebb, 21. századibb az egész. Nincsenek lehetetlen helyekre elrejtett megoldások és kiutak, elég elsajátítani Lara fizikáját, és már minden sokkal könnyebben adja magát. Egyedül a felvehető muníciók és egészségnövelők rejtekhelyeivel nem vagyok kibékülve, nagyon képtelenek tudnak lenni, de legalább valamennyire pótolják a titkokat. A környezet viszont szinte mindenhol hiteles, aprólékosan kidolgozott belső terek és gyönyörű tájak teszik még szebbé a grafikát. Végre normálisan megcsinálták az árnyékokat, ami mindig a TR részek vizuális gyenge pontja volt.
Nehéz AOD-re az előzményektől függetlenül tekinteni, mert mégis csak hatodik darab egy sorozatban, de meg kell próbálni, mert ha csak ezt vesszük figyelembe, akkor ott a másik oldal, hogy a rajongók egy része most a régi TR-t siratja - de ha ennyit sem változtatnak, azért lenne elégedetlen a világ, mert megint nem kapott semmi újat. Összességében azt mondom, ha az Eidos és a Core Design egy kellemes játékot akart kiadni, ami követi a mai trendeket játékmenet és megjelenítés szempontjából, és történeti mélysége is dicséretes, a bugokat leszámítva jól teljesítettek. Viszont ha a beharangozott korszakalkotás szempontjából vizsgálódom, azt kell mondjam: csúfos bukás. Hát igen, ők sem kaptak második esélyt, hogy első benyomást tegyenek. Nem mutat semmi újat az AOD a mai játékpiacon, Lara világa csak önmagához képest újul meg valamennyire, az alap így is ugyanaz, a fűszerezés új, de mi az akkor, ami mégis annyira más, annyira Next Generation benne? Hát a tálalás...

Ulukai

75%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	26/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: Érdekes történet, szép grafika, élvezetes játékmenet, változatosság, új mozgások
KONTRA: Rengeteg bug, még mindig nem elég új, ...de már nem is a régi

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500 Mhz, 128 MB RAM, 300 MB HDD

ARENA
Splinter Cell 91%
Indy and the Emperor`s Tomb.........80%
K-Hawk.......................................72%

GOTHIC 2

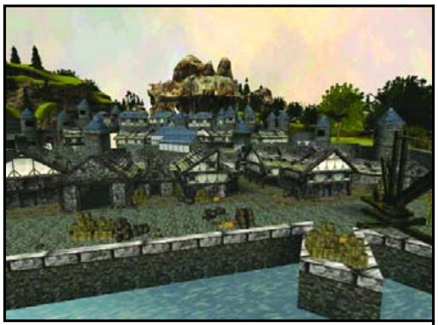
Fejlesztő: Piranha Bytes **Kiadó:** JoWooD **Web:** gothic.rpgdot.com

A Sikoly 2 című filmben az egyik szereplő elárulja a trilógiák titkos receptjét. Eszerint a második résznek mindig nagyobbnak és hosszabbnak, véresebbnek és hangosabbnak kell lennie, mint amilyen az első volt, több halottat és nagyobb tételeket kell mutatni. Viszont a koncepciónak változatlannak kell maradnia – csak a harmadik részek rengetik meg alapjaiban az addig látottakat, azokban borul csak minden, és áll a világ a feje tetejére. Talán a német Piranha Bytes fejlesztői is e filmekből okosodtak, ugyanis Európában igen szép sikereket elért szerepjátékuk, a Gothic folytatása nem okoz nagy meglepetéseket.

Szabad élet, szabad rablás. Ez azt jelenti, hogy amit szerettünk és amit utáltunk az elődben, azt megkapjuk a Gothic 2-ben is – szerencsére az előbbiekből jóval több volt/van. Példaként említhetném mindjárt a kerettörténetet és a világot, Myrtanát, amely a fantasy játékok környezetei közül már anno is kiemelkedett ötletességével és hangulatával. A sztori ott folytatódik, ahol másfél éve abbamaradt: az első rész végén ugyebár a mi kis noname főhősünk legyőzte az Alvó nevű Monszta' Zoleet és teljes karteljét, és – ezt már a második rész intrójában is látjuk – sikeresen megszüntette a mágikus burkot, amely a Khorinis-völgy bányatelepeit zárta le. Igen ám, de a burok egyfajta börtönként funkcionált, ahol a köztörvényesek és az igencsak nagy hibaszázalékkal dolgozó myrtanai bíróságok ártatlan áldozatai termelték az érceket az éppen regnáló II. Rhotbar királynak. A burok megszűnésével pedig életbe lépett a „ha nincs kéz, nincs csoki"-szabály: a szabadságot megízlelő rabok szétszéledtek Khorinis környékén, az ércbányák pedig leálltak. II. Rhotbarnak ez már önmagában elég probléma lett volna (még az első részből tudjuk, hogy sok-sok ércre lenne szüksége, hogy sikeresen megvívja a háborúját az orkok ellen), de a burok egykori foglyai picit átalakították a társadalmi szerkezetet is, így a myrtanai királyság a játék indulásakor legfeljebb laza anarchoszindikalista közösségnek tekinthető. A rabok nagy része ugyanis visszatért eredeti bűnöző szakmájához, és végigdúlta a vidéket. A királyi katonák elmenekültek, a farmerek egy része szintén, másik részük beállt a haramiák közé. Az érc mellett így a farmon termelt ételek is hamar hiánycikk kategóriába kerültek, és ez az utolsó csepp volt a pohárban: Myrtanán kitört a polgárháború, mindenki úgy él meg, ahogy tud. Mindeközben az orkok tovább nyomulnak, és mint az majd kiderül, a Gothic első részében felbukkant gonosz sem pusztult el teljesen...

Világot látni és meghalni. Ebbe a vidám „mindenki mindenki ellen" szituba csöppen bele főhősünk, aki megegyezik az első rész névtelen senkijével, ám kissé leamortizálódott állapotban látjuk viszont, mivel az Alvóval folytatott küzdelme és az azt követő félhegynyi sziklaomlások kis híján megölték. Csak Xardosnak, a szintén ismerős varázslónak köszönhető, hogy emberünk saját lábain bír még közlekedni, de ebben sincs sok köszönet: a történtek hatására és az ellen rosszindulatú hókuszpókuszainak eredményeként hősünk szinte mindent elfelejtett, amit az előző részben tanult. Magyarul extra képességek és tápolt tulajdonságok nélküli, nulladik szintű csicskaként indulunk utunkra Xardos tornyából – akik abban bíztak, hogy majd áthozhatják a karakterüket a Gothicból, azok most megereszthetnek egy hosszú és cifra káromkodást –, de ahogy az lenni szokott, párszáz állás-visszatöltés után egyszemélyes világformáló erővé válunk majd, és rendbe tesszük ezt a Myrtanának

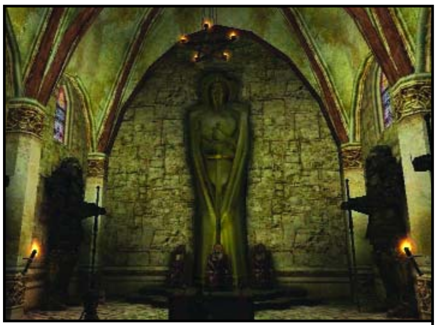
“Ekkora halat fogtam!” - meséli lelkesen a szörny



Megérkeztünk: a falu békéje már nem sokáig tart

A trollnak megmutatjuk a Kék villám című filmet

Süsü valamin komolyan felkapta a vizet. Biztos valaki megdézsmálta a vadkörte-ligetet.



Figyelitek a csillár egyedi formatervezését?

hívott kupleráját. Eleinte azonban igencsak meg kell húznunk magunkat, hiszen hamar rájövünk majd, hogy a világ a burkon kívül is legalább annyira veszélyes (sőt...), mint azon belül volt. Igen, ez azt jelenti, hogy ismét nehéz lesz az indulás: minden morzsa HP-növelő gazt és ételt fel kell hajtanunk, kerülnünk kell a felesleges harcokat, és nem árt megalázó küldetéseket teljesítenünk (például dolgozni egy farmernak csak azért, hogy 10 arannyal olcsóbban adjon el nekünk egy szakadt ruhát), ha meg akarjuk érni az első éjszakánkat...

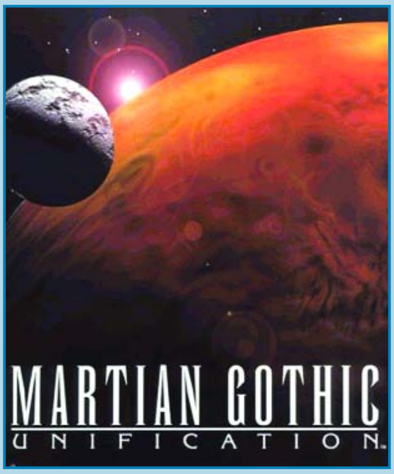
Az érezhetően javított AI-jú szörnyek és ellenfelek pillanatok alatt kicsontozzák hősünket, a túlerő állandó részese csatáinknak, és kínkeservesen megszerzett képességpontjainkat a megfelelő tanároknál elköltve csak nagyon sokára érezzük majd úgy, hogy haladtunk valamit előre. A készítők tehát ugyanolyan remek érzékkel találták el azt a borongós – és sokszor reménytelenséget sugárzó – hangulatot, mint az első részben, és a játék így már másodszor szolgált rá teljes joggal a „gótikus" jelzőre.

Mi szem-fülnek ingere. Muszáj technikai oldalról is megdicsérnem a Gothic 2 atmoszféráját. Remek ötlet volt a Piranha Bytes részéről a burkon kívüli világ megmutatása, de amit látunk, az egészen elképesztő. Kimondani is sok: 25 négyzetkilométernyi területet járhatunk/futhatunk/úszhatunk/hajózhatunk/teleportálhatunk be a programban, és ez körülbelül háromszor akkora játéktér, mint az első rész – amúgy is hatalmas – világa. A fejlesztők által ígért 40-70 órányi játékidő így máris hihető, sőt, kevésnek is tűnik. A módosított Gothic-motor remekül muzsikál, és bár a készítők nem a karaktermodellek poligonszámát növelték, hanem a környezetet terjesztették ki, nem kétséges, hogy jó utat követtek ezzel a koncepcióval. Az ismerős (és néha kissé esetlen) szörny- és karakteranimációk, tereptárgyak mellé újak jöttek, de minden egyes pixel illik Myrtana világába, annak flórájába, faunájába és jellegzetesen fakó színvilágába. A grafika és a valósághű effektek (napszakok váltakozása, időjárás, felhők, víz stb.) maradtak tehát a Gothic magas nívóján, és az audió elemek sem javultak, igaz, ezek már nem is tudtak volna hova. Akárcsak az első Gothic esetében, ezúttal is iskolapéldát kapunk arra, hogy hogyan kell zenét (Kai Rosenkranz – jegyezzük meg ezt a nevet) és hangeffekteket játékhoz igazítani, hogy miként lehet pillanatok alatt úgy elvarázsolni a kritikust, hogy játék közben elfelejtsen képeket lopni készülő cikkéhez...

Gót atyafiak. Adott tehát egy világ, amely annyira hangulatos, hogy élvezet benne még a levegővétel is, és ahol a céltalan vándorlás is ezer meglepetést tartogat. Kalandozásunk során azonban természetesen küldetések is akadnak az utunkba, még többen, még jobbak, mint az első részben, és ezek zöme mellékes szál (jó néhánynak több megoldása is létezik), amelyeket nem kötelező végigjárnunk, ám általuk segíthetjük a fő sztorivonalat. A küldetések sorrendje szinte tetszőlegesnek mondható, ahogy a cselekvési szabadság is gyakorlatilag végtelen: simán megtehetjük, hogy az estét hullócsillag-nézéssel töltjük, és nappal alszunk, hogy csak egy roppant primitív példát mondjak. Vagy ha úgy szottyan kedvünk, úszhatunk egyet Kikötőváros dokkjainál, és megcsodálhatjuk a part mellett lubickoló rájákat. A régi (Diego, Lester, Lee stb.) és új arcok (ezúttal több nőt találunk köztük, mint korábban, sőt, alkalmunk nyílik majd némi lepedőakrobatikára is) saját egyéniséggel rendelkeznek: esznek, imádkoznak, kötekednek, sőt, a bunkóbbja a városfal mellett végzi a dolgát... A myrtanai városokat átszövő kapcsolatrendszer és az ezt kezelő „világ-AI" is hozza a formáját. Ha valakit csúnyán átverünk, az illető elújságolhatja az esetet másoknak, akik ezek után bizalmatlanul, sőt, akár fegyverrel fogadnak majd bennünket. Ha kardot rántunk, mások is így tesznek, és felszólítanak bennünket, hogy tegyük el. Ha hívatlanul rontunk be valahova, a bentiek elkez-

GÓTULÁST!

Gothic – magyarul gótika, gótikus. A szóhoz az idők során társult a fennköltség, a komorság, a baljós hangulat, és gazdag jelentéstartalmával a szépművészetek mellett a szórakoztatóipart is többször megihlette. A számítógépes játékok között például már 1988-ban találunk egy Gothik nevű Gauntlet-szerű mászkálós progit, de említhetnénk a 2000-es sci-fi shootert, a Martian Gothicot is, amelynek címe kifejezetten a fent említett atmoszférára utal. Létezik Gothic filmen is, 1986-ban forgatta Ken Marshall rendező – a horrorelemekkel tűzdelt történet azt az éjszakát meséli el, amelynek során bizonyos Mary Shelley (Natasha Richardson) művésztársaival elmegy bulizni Byron (Gabriel Byrne), a költő házába, és ott megszületik a fejében a Frankenstein ötlete (a film kultikussá vált szerepjátékos körökben, nem csoda, hogy hamarosan újraforgatják). Végül a zeneiparban is találunk Gothicot: a Paradise Lost készített ezzel a címmel egy igen korrekt kis albumot – micsoda meglepetés! – a gótikus metál műfajban. Persze, a sort még lehetne folytatni (például Japánban létezik egy Gothic&Lolita című magazin, ahonnan az ez irányú aberrációval rendelkező derék polgárok gótikus és kislányos cuccokat rendelhetnek kedves feleségüknek), de a fentiek a legismertebb Gothicok.



Újhullámos Twin Peaks-feldolgozás főhősünk autentikus előadásában: Víz, jöjj velem!

Most jól megidézünk egy sündisznó +5-öt

denek anyázni, esetleges gyilkosságaink szemtanúi pedig... khm, szóval jobb, ha nem hagyunk szemtanúkat. Az említettekhez hasonló életszerű reakcióknak köszönhetően elődjéhez hasonlóan a Gothic 2 is megközelíti az online RPG-k által nyújtott hangulatot.

HOGYAN TOVÁBB?

A Piranha Bytes legényei nem pihennek, alig fejezték be a Gothic 2 német verzióját, a csapat kétfelé oszlott, és míg az egyik társaság az angol változatot hegesztette, a másik fél már a Gothic-eposz folytatását tervezte. A névtelen hős kalandjait először a Night of the Raven kiegészítő folytatja, illetve egészíti ki, hiszen a Gothic 2 világát terjeszti ki, és számos mellékküldetéssel szolgál – de nem folytatja a történetet. A bonyodalmakat az őselemi mágusok eddig háttérbe szorult tagjai, a vízvarázslók okozzák, s visszatér több, a Gothic 1-ből ismerős, de a második részben nem látott szereplő is. Jó néhány új varázslat és szörny, valamint több mint 100 (!) új NPC rejtőzik még a kiegészítő tarsolyában – németül már augusztus végén megjelenik, remélhetőleg az angol sem várat magára sokat. Készül a Gothic 3 is, de egyelőre csak annyit lehet tudni róla, hogy minden ellenkező pletykával ellentétben NEM online, hanem hagyományos RPG lesz.

Folytassa, Gothic! Minden nagyon szép, minden nagyon jó – ilyenkor szokott jönni a „de”. Jön is: De. Sajnos a Piranha Bytes emberei a nagy bővítgetés, a monumentalitás növelése közben nem fordítottak elegendő figyelmet arra, hogy kijavítsák az előd hibáit, illetve hogy esetleg fejlesszenek valami érdemit a játékmeneten. A néhol nagyobb poligon-bugokat, összeolvadásokat eredményező ütközéskezelési hibákat még megbocsátja az ember, mert egy ilyen grandiózus játéknál ezeket lehetetlen kikerülni. De miért, könyörgöm, miért nem változott meg a harcrendszer? Az első rész esztelen klikkelgetése továbbra is mérgezi a játékélményt, csak most már oldalasan is tudunk suhintani a kardunkkal (már ha az Options menüben kikapcsoljuk a valamilyen rejtélyes okból alapértelmezettre állított Gothic 1 irányítást) – nagy kaland. Illetve egyes harci képességek fejlesztése másfajta kardsuhintást eredményez – ez sem túl nagy fejlődés. Ez a nem éppen könnyű játék egy kifinomultabb, kombókat ismerő, esetleg részletesebb sebződésmodellt kezelő, korrekt harcrendszert kívánt volna. Az irányítás miatt is hisztizhetünk. A főhős kommandírozása továbbra is nehézkes, különösen a többszöri billentyűnyomásokkal működő tárgyhasználat, amely ráadásul real-time működik, tehát csata közben meglehetősen nehéz meginni egy gyógyitalt... Legalább egy potion-gyorsbillentyűt betehettek volna a játékba. És ha már itt tartunk: nagyon hiányzik a quicksave és quickload lehetőség is. A tárgyhasználatra épülő varázslatrendszer is csalódásra ad okot (bár vagy 50 varázslatot ismer már a Gothic 2), igaz, amióta láttam az Anachronox (Gothic-kaliberű RPG, ha még emlékszünk, ez volt az utolsók egyike, amely Quake 2-es motorral készült) kombinációs mágiarendszerét, mindent ahhoz mérek. De akár egy Darkened Skye-szerű manaköves megoldás is barátibb lett volna. Mégis, a fenti hiányosságok ellenére remek és pofátlanul addiktív játék a Gothic 2, bár bizonyára lesznek olyanok, akik átsiklanak majd a hangulat felett, és leragadnak a technikai részleteknél (így kapott anno a Gothic 7.2-t a Gamespottól), és olyanok is, akik hiányolják majd a multiplayer opciót (pedig éppen az a nagyszerű, hogy ez a progi egyszemélyes játékként nyújtja majdnem ugyanazt az érzést, mint az MMORPG-k). A mi szerkesztőségünket teljesen meggyőzte a Gothic-folytatás, de a túlegyszerűsített játékelemek és a továbbra is döcögős irányítás miatt nem merek rá jó szívvel kilencessel kezdődő százalékértéket adni. Talán majd a Gothic 3 kiköszörüli ezeket a csorbákat (a már letölthető patch csak kisebb stabilitási és küldetés-bugokat javított) – mert mint tudjuk: egy trilógia befejező részében mindennek borulnia kell...

Stöki

89%

grafika 22/25
zene/hang 15/15
játékélmény 34/40
kategórián belül 14/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Elképesztően hatalmas játéktér, nagy cselekvési szabadság, szuper AI

KONTRA: Primitív harc- és mágiarendszer, nehézkes irányítás

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 2,2 GB HDD

ARENA

Anachronox 88%
Gothic 88%
Morrowind 92%

CSALÁSOK

Star Trek: Elite Force II

A +set ui_console 1 +set cheats 1 paraméterrel indítsuk a játékot (jobb gombbal nyomjunk játék parancsikonjára, majd a legördülő menüben válasszuk a tulajdonságokat (Properties), és a felugró ablak Cél (Target) sorának végére írjuk be a fenti paramétereket).

Ezután a játékot elindítva, a ~ gombbal kérhetjük be a konzol-ablakot, ahol a következő kódokat használhatjuk:

god – Sérthetetlenség bekapcsolása
notarget – Az ellenfeleink nem vesznek rólunk tudomást
noclip – Átmehetünk a falakon
give (fegyvernév) – Megkapjuk a zárójelbe írt fegyvert
give all – Megkapjuk az összes fegyver
modellist – Modell lista
health (#) – A # helyére írt számra változik egészségünk
maplist – Térképlista
demo – Demó mód
freeze – Kifagyasztás
inventory – Felszerelés
kill – Öngyilkosság
quit – Kilépés

Big Mutha Truckers

Az alábbi kódokat az Options -> Cheats menüben tudjuk beírni.

CHEATINGMUTHATRUCKER – Az „Evil Truck” kivételével az összes cheat aktiválása
ATJCEHJMJ – Az „Evil Truck” kivételével az összes cheat aktiválása
VARLEY – „Evil Truck”
PUBLICTRANSPORT – Küldetések idejének leállítása
6WL – Sérülések kikapcsolása
LAZYPLAYER – Összes küldetés teljesítve
LOTSAMONEY – Rengeteg pénz
USETHEFORCE – Automatika bekapcsolása
SATNAV VICTORS – Rendőrség kikapcsolása
DAISHI – Kis emberek
GINGERBEER – Nagyon gyors jármű

Gothic II

A kódokat az S megnyomása, majd a Marvin szó begépelése, végül az S ismételt megnyomásával aktiválhatjuk. Ezután az F2-vel lehívható konzolba írhatjuk be az alábbiakat:

cheat god – láthatatlanság
cheat full – maximális élet
goto vob – teleport
load game – jéték betöltése
insert – tárgy generálása

Anno 1602

A cheatek eléréséhez elsőként – a játék alatt – nyomjuk meg a Shift, Ctrl, Alt, W gombokat. Az ekkor a bal alsó sarokba megjelenő sorba írjuk be a 2061-et (Enter), majd egy A betűt (Enter). Ezután az alábbi erőforrásainkat növelhetjük meg:

Shift + M – Pénz
Shift + K – Ágyúk
Shift + T – Fa
Shift + Z – Eszközök
Shift + H – Téglák

Az összes küldetés teljesítéséhez egy szövegszerkesztőre lesz szükségünk. Nyissuk meg a game.dat file-t, keressük meg a az alábbi sort
Volume: -750, 0, -5??

Majd írjuk át az alábbira:
Volume: -750, 0, -580

America's Army

A cheatek engedélyezéséhez nyissuk meg a játék System könyvtárában található ArmyOps.ini file-t, és abban az Engine.GameEngine sor alatt írjuk be a következőket:

bMPCheats=Enabled 2

A játékban ezután hozzuk be a konzolt (~), és írjuk be a következőket:
behindview 1 – Ezzel külső nézetbe kapcsolhatunk
mpcheat changeclass (fegyver neve) – A zárójelbe az alábbi fegyverek kerülhetnek:

F – Ököl
RPK – Gépfegyver
AR – SAW
AK – AK-47
AK74SU – AK74SU
G – M16A2 gránátvetővel
GP – AK47 gránátvetővel
M4A1 – M4A1
R – M16A2
S – M81 mesterlövész puska
S24 – M24 mesterlövész puska
SVD – Dragunov mesterlövész puska

www.pcguru.hu

NOSZTALGURU – 1995/1

Mortal Kombat II – Utcai harcosok fesztiválja a Távol-Keleten, avagy brutalitás en masse

Az elmúlt számok egyikében régi kedvenc óriásrobotos csihi-puhi játékomról, a One Must Fall-ról emlékeztünk meg ködös szemmel, most pedig egy másik nagy ütlegelős őrület került terítékre. Anno, még Amigán rengeteg jobbnál jobb verekedős játékot fejlesztettek, elég csak a Panza Kick Boxra gondolni, hogy képben legyünk. Ez még a 3D korszak, a Virtua Fighter-ek világa előtt volt. Bár a figurák játéktermi előképükhöz hasonlóan csak egy síkban tudtak mozogni, és testüket, lelküket pixelek borították, a játékok „érdekes módon" nagyon élvezetesek voltak. Mi kellett a sikerhez? Elsősorban néhány egyedi, a játékosok által hősként tisztelhető, kiválasztható harcos jellegzetes ruházattal és fegyverekkel, élethűen animált mozdulatokkal és special move-ok tömkelegével – azaz selyemköntösbe bújtatott brutalitás. Ha mindez adott volt, és még az irányítás is kellően gyors és precíz lett, akkor a sikerrecept robbanásszerű eredményt hozott. Így történt ez még az első Mortal Kombat-tel is, mely annyira ötletesre és hangulatosra sikeredett, hogy valóságos Mortal Kombat lázban égett a számítógépes játékostársadalom – olyannyira, hogy hőseinek főszereplésével leforgatták az első számítógépes játékból készült filmet. Milyen újdonságokat tudott ehhez képest a Mortal Kombat 2 felmutatni? Finomították az irányításon, felturbózták a gépi mesterséges intelligenciát, és persze néhány új harcossal is megörvendeztették a nagyérdeműt. A fejlesztők valószínűleg feladatul kapták a kevésbé véresszájú játékosok megnyerését is, így bekerült a Friendship és Babality „kivégzés" is, mikor véres dolgok helyett tréfát űzhetünk a legyőzött ellenfélből. Nesze neked nemes küzdelem, mondhatná Clint Eastwood, amire Ford Fairlane-nek is lenne némi replikája, de ezt most egyikük sem teszi… Szó szót követ, de lényeg a lényeg, öcsémmel ezzel a játékkal is jókat verekedtünk, és tehetnénk ma is, ha leporoljuk a dobozát, mert a játékélmény a régi.

Charlie

Renegade: Battle for Jacob's Star

Az „SSI" név manapság már egyre kevesebb játékosnak cseng ismerősen, holott 9-10 évvel ezelőtt remek programokat köszönhettünk a tengerentúli fejlesztőcsapatnak. A stratégiai és szerepjátékairól elhíresült cég olyan klasszikusokat szerepeltet dicsőséglistáján, mint például a méltán klasszikussá vált Panzer General és Pool of Radiance sorozat, így aztán játékosok és kritikusok egyaránt kétkedve figyelték, amikor Renegade: Battle for Jacob's Star címmel – a jól ismert profiltól igen távol eső – űrszimulátor fejlesztésébe kezdtek.

A Wing Commander sorozatnak köszönhetően ezidőtájt igen népszerű volt ez a stílus, és összességében elmondhatjuk, hogy a Renegade is megfelelt a kor elvárásainak. Egy (Amerikában) nagy népszerűségnek örvendő szerepjáték-rendszer szolgáltatta a játék hátterét és a történetet, a 3D rendszer pedig – sokunk nagy meglepetésére – a maga nemében kiemelkedőnek (szépnek és gyorsnak) számított. Ennek ellenére a program néha kicsit nehézkesre, esetenként pedig kifejezetten nehézre sikerült, így aztán nem tudott bevonulni a nagy klasszikusok közé. Az eladások is elmaradtak a várttól, az SSI pedig nem merészkedett többé erre a területre. Nagy kár, egy esetleges Renegade 2 akár a Wing Commander sorozatot is megszorongathatta volna…

Del

ECTS – 1995

Elmerengve az akkori ECTS beszámoló 16 oldalán bizony sok érdekességre bukkanhat az ember. Kis cégek kínálták nagy halomban játékaikat, melyek még jócskán magukon viselték az Amiga hatásait. Olyan kiadók vonultak fel hatalmas standokkal még ezen a rendezvényen, akiknek a neve a mai PC-s játékosnak szinte semmit nem mond. Manapság a US GOLD, a Cyberdreams, vagy éppenséggel Gametek neve szinte teljesen ismeretlen, pedig annak idején milliók várták az új játékokat tőlük. Ugyanígy érdekes megtekinteni a programkínálatot is, hiszen ekkoriban epekedtünk nagyon a Stonekeep, a Sim Tower, a Space Quest VI, vagy éppenséggel a Full Throttle nevezetű játékokért, melyek azóta beírták magukat a játékok nagylexikonjába. Bőszen nyomult a render grafika a kalandjátékoknál, unikumnak számított egy-egy 3D-s program, és persze szinte teljesen hiányzott az erőszak és a brutalitás a játékokból. Több program ismertetése után ott van a DISK szó is, mely mai szemmel már mosolyogtató, azonban bizony 1-2 lemez terjedelemben is lehetett jó játékot készíteni, nem kellett a több CD, vagy esetleg a DVD a kimagasló játékélményhez. Nyugodt időszak volt ez a fejlesztők és a játékosok szempontjából is, de valahogy ebben a nagy rohanásban jól esne, ha legalább egy kis időre visszacseppenhetnénk ebben a korba…

Bear

CHARIOTS OF WAR

Fejlesztő: Slitherine Software **Kiadó:** Strategy First **Web:** www.slitherine.co.uk

Mostanság meglehetősen kevés dologra mernék csaknem teljes bizonyossággal fogadni, ezek egyike az, hogy a majdan a „klasszikus" stratégiai játékok történetét feldolgozó annalesben 2002-re kétségkívül nem a legfényesebben ragyogó lapon fogunk rátalálni.
A műfaj kedvelőinek szempontjából nézve a tavalyi év a legnagyobb jóindulattal is csak az átlagos jelzőt érdemelte ki: a csekély számú kivételtől (pl. Medieval: Total War) eltekintve a felhozatal többsége finoman szólva is nem hagyott maradandó nyomot a játékostársadalom kollektív emlékezetében. Sajnos ez utóbbiak sorát gyarapította a Slitherine Software Legion névre hallgató alkotása is, amely igazából semmit sem tett azért, hogy bármi is kiemelje a szürke sokaságból, sőt, a „szerencsés" vásárlóban legtöbbször sikeresen váltotta ki azt a ritka érzést, hogy a „játékkal" (a különlegesen alacsonyra kalibrált szórakoztatófaktor miatt az idézőjel használata ezúttal fokozottan indokolt) töltött minden percért kár. Ilyen előzmények után rögtön érthetővé válik, hogy bizonyos szkepticizmussal vágtam bele az angol fejlesztőcsapat friss alkotásának tesztelésébe is, amely a legendás Legion motorjára (?) építkezve kíván elődjénél közelebb jutni a stratégák szívéhez.

A háború szekerei. A legújabb próbálkozás Chariots of War névre hallgat, és a Legionshöz hasonlóan felettébb ambiciózus célt tűz maga elé: míg ott a Római Birodalom történetének egyes fejezeteibe nyerhettünk (volna) betekintést, addig itt a 4000 évvel korábbi közel-, és közép-keleti civilizációk felemelkedésének (és hanyatlásának) folyamata került fókuszba. Ebbe a választásba elég nehezen lehetne belekötni, hiszen a CoW egyrészt a stratégiai játékok által ezidáig méltatlanul mellőzött témát dolgoz fel, másrészt e zűrzavaros korszak küzdelmei (amelyek a historikusok által csak Termékeny Félholdnak nevezett terület feletti hegemónia megszerzéséért folytak) kétségkívül ideális hátteret szolgáltatnak egy ilyesfajta alkotáshoz. Eddig a pontig valóban nincs is semmi baj, az optimistább természettel megáldott játékosok lelki szemei előtt pedig már valószínűleg az első indítás előtt egyetlen akarat mozgatta, fegyelmezett egyiptomiak, karcsú zigguratokat emelő babilóniaiak, vagy a kor színvonalához képest csaknem tökéletes hadigépezetbe olvasztott asszírok képe sejlik fel...

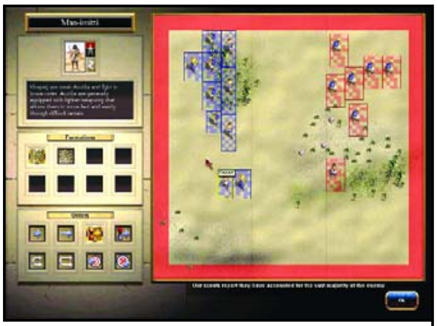
Geológiai konszolidáltság vs... ...hogy aztán ezt egy nagyon is valóságos kép, a „sík" fogalmát szinte újradefiniáló játéktér váltsa fel (ahol is nem elsősorban a térbeliség hiánya, hanem inkább a szemünk elé táruló virtuális pusztaság az igazán bántó). Ha finoman szeretnék fogalmazni, akár úgy is mondhatnám, hogy a Közel-, és Közép-Kelet amúgy változatos tájai ezúttal meglehetős egyszerűséggel kerültek leképzésre: itt bizony nyoma sincs a hasonló stílusú megjelenítést használó (ráadásul ugyanazon kiadó, a Strategy First gondozásában megjelent!) Warlords sorozat színpompás világának, sőt, e téren még a Civilization III meglehetősen funkcionalista grafikája is fényéveket ver a CoW-ra. Az egyhangúságot az általunk parancsnokolt egységek animációi (amelyek ráadásul szinte az egyetlen dinamikus elemet képviselik a vizuális megvalósításban) sem törik meg különösebben: a mozgásfázisokat láthatóan nem a SquareSofttól vagy a Blizzardtól a nagyobb pénz reményében eltávozott renegát animátorok renderelték... Sőt, ez az eleve elszomorító helyzet még tovább is romlik, amikor ütközetek idején a CoW valósidejű játékmódra vált, ekkor ugyanis a grafika hiányosságai még inkább szembetűnővé vállnak (és sajnos nemcsak Praetorians vagy Rise of Nations kaliberű megvalósításhoz szokott játékosok számára). Az audióra talán valamivel kevesebb panasz lehet: habár a hanghatások igencsak szegényesek, az aláfestő muzsika – annak ellenére, hogy tökéletesen híján van a témához illő monumentalitásnak – viszonylag jó szolgálatot tesz a szükséges hangulat megteremtésében.

Ez itt a Heroes-sorozatra emlékeztet...

...ez a Civilizationre...

...ez meg ifjúkorunk Spectrumos játékaira

A Rettenthetetlenben voltak ilyen durva csaták... csak azok nem néztek ki ilyen jól...



Josh, nem volt túlzás az a 12/25 grafikára...?

...vs. etnikai diverzitás. Az igazi fanatikusok persze még ilyenkor is bizakodnak, hiszen tapasztalatból állítható, hogy egy stratégiai játék minősége nem feltétlenül a külsőségeken áll vagy bukik (amely állítás igazát magunk is könnyedén beláthatjuk, ha valahonnan a fiók mélyéről előveszzük minden idők egyik legnagyobb, ám méltatlanul feledésre ítélt klasszikusát, a Napoleon 1813-at, ahol is a durva külső héj alatt egy valódi igazgyöngy rejtőzik). Tény, hogy a választási lehetőségek sokasága már-már elfeledteti velünk korábbi aggályainkat: a CoW-ban nem kevesebb, mint 58 különböző nép sorsának formálását vehetjük kezünkbe számos kisebb küldetés és két „nagy” hadjárat keretében. A mennyiség persze nem jár feltétlenül kéz a kézben a minőséggel, hiszen az etnikai diverzitás kihangsúlyozásának csak akkor lenne értelme, ha a választható oldalak mindegyike bírna bizonyos megkülönböztető sajátosságokkal. Talán mondanom sem kell, itt szó sincs erről, a speciális egységek és épületek viszonylag alacsony száma nem igazán áll összhangban a népek szokatlan bőségével.

Rés(ek) a pajzson. Mindezek után valószínűleg már kevéssé hat a meglepetés erejével, hogy az egyes játékelemek egyensúlyát sem sikerült megfelelően eltalálni. Habár a játékban (merőben elméletileg) létezik erőforrás-gazdálkodás (9 különböző nyersanyaggal), kereskedelem és diplomácia is, a CoW alapvetően a fegyveres küzdelemről szól.

Akárki is nyer, phürroszi lesz a győzelem

Ez olyannyira igaz, hogy az egyes hadjáratok céljai teljességgel megvalósíthatatlanok harc nélkül – mindez nemcsak, hogy nem életszerű, hanem egyenesen éles ellentétben áll egyes, a játékban szereplő népek „filozófiájával”, elég csak a főníciaiak kereskedelemközpontú politikájára, vagy Egyiptom azon, néha több évszázadot is felölelő korszakaira gondolnunk, amikor a külső hódítás helyett a belső, békés alkotómunkára helyeződött a hangsúly. Ha a történelmi következetlenségeket még el is nézzük a fejlesztőknek (elvégre egy játékról van szó), az ütközetek megvalósításánál tapasztalt minimalista hozzáállás mellett már nem mehetünk el szó nélkül. A grafika és az animációk fent említett hiányosságai ugyan eleve behatárolják az itt megtapasztalható játékélményt, de a kegyelemdöfést mégsem ezek, hanem az interakció szinte teljes hiánya adja meg. A csaták menetébe beavatkozni ugyanis csak kevés lehetőségünk van: a harci alakzatok megadása és a csapásirány kijelölése után már csak tétlen szemlélői lehetünk annak, hogy menetelnek egységeink az MI irányította ellenség felé – legtöbbször a biztos pusztulásba. És ha már az MI-nél tartunk: valamennyi, a szoftver irányította virtuális hadvezér a skizofrénia egy igazán különleges vállfajától szenved: miközben mindannyian lángeszű taktikusok, addig a stratégia legalapvetőbb szabályaival sincsenek tisztában. Ennek megfelelően a játékos a körökre osztott játékmódban egy gyermeteg hibákat vétő ellenféllel kerül szembe, hogy aztán a valós idejű ütközetekben magával a földre szállt hadiistennel nézzen farkasszemet... aki erejét ráadásul nem is feltétlenül a gondos tervezésnek, csupáncsak annak köszönheti, hogy a játékostól eltérően ő minden további nélkül képes beavatkozni a csaták menetébe (és persze annak, hogy gátlástalanul csal is: hadrendjével tulajdonképpen minden egyes alkalommal a mi formációnkra reflektál).

Tehén az aknamezőn. Az értékelés megkezdésekor egy valamit azonnal le kell szögeznem: ha a stratégiai játékok menüje kizárólag a Slitherine Software alkotásait tartalmazná, valószínűleg csakhamar elhagynám stílusbéli kötődéseimet, és minden ellenérzésem, valamint mérsékelt tehetségem dacára az FPS rajongók táborához csatlakoznék... Lehetséges ugyan, hogy a CoW megfelel a brit fejlesztőcsapat láthatóan kevéssé szigorú, belső minőségi standardjainak, azt viszont már erősen kétlem, hogy a legmegszállottabb stratégákon kívül bárki is egy óránál többet áldozna rá az idejéből – még a jelenlegi, bőségesnek a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető műfaji felhozatalt figyelembe véve is. A CoW sorsa így valószínűleg nevébe kovácsolt végzetének megfelelően egy tehénét példázza majd – no persze nem azon „jól tejelő” jószágét, amely tehetőssé teszi gazdáit, és élete végéig tisztelettől övezve, méltóságteljesen legelészik a szomszéd veteményesében, jóval inkább azét, amelyet csak szánalmas állapotára való tekintettel, könyörületből nem vágnak le, inkább megvárják, míg csendesen kimúlik magától, vagy – és esetünkben ez a valószínűbb – ráhajtják a legközelebbi aknamezőre.

Joshua

52%

grafika	12/25
zene/hang	8/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	8/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

[csalás] háttérkép javítás demo

PRO: Témaválasztás, alacsony gépigény

KONTRA: Sajnos csaknem minden más

MINIMUM GÉPIGÉNY

P233, 64MB RAM, 300 MB HDD

ARENA

Medieval: Total War	90%
Legion	55%
Europa Universalis 2	85%

MIDNIGHT CLUB 2

Fejlesztő: Rockstar San Diego **Kiadó:** Take 2 **Web:** www.rockstargames.com

A Rockstar nevére talán a legunottabb játékosok is felkapják a fejüket: ők mutatták meg a kissé beszűkült PC-s társadalomnak, hogy igenis vannak konzolon is figyelemreméltó, összetett, igényes játékok: a Grand Theft Auto 3 és a Vice City nagyon szép eladásokat produkált PC-n is, no és nem utolsó sorban mindkét játéknak az igen előkelő értékeléseket sikerült elérnie magazinunk szőrösszívű tollnokaitól is. Hogy a kedélyeket gyorsan lehűtsem - no meg bebizonyítsam, hogy hoggyal is lehet mondatot kezdeni - az elején szólok: ez a Rockstar nem az a Rockstar, mindössze arról van szó, hogy azeredeti cég magába olvasztotta a Midtown Madness-sorozatért felelős Angel Studios fejlesztőcsapatot, és nemes egyszerűséggel őket is ezzel a névvel ruházta fel, megtoldva egy San Diego utótaggal - de a valóságban a két csapat szinte teljesen külön áll. A társaság számottevő tapasztalattal rendelkezik városmodellezés terén, szóval elvileg ideálisak lennének egy jó kis városban játszódó furikázós autóverseny készítésére - az eredmény mégis, szinte érthetetlen módon egészen siralmas lett...

Az ötlet jó, a megvalósítás aláhúzott ket-tes! Az alapkoncepció egy egészen könnyed, arcade, bűnbandás autóversenyes játék volt, amolyan Halálos(abb) iramban stílusban. A filmmel való párhuzam viszont csak kb. annyira állja meg a helyét, mintha magamat Schwarzeneggerhez viszonyítanám: nagyon távolról, és körvonalakban talán hasonlít a két dolog, amit művelünk, de valahogy Arnie bácsinak kevésbé szólnak be sötét utcákon, A Midnight Club 2-n is csak az érződik, hogy készítői már láttak ugyan jó gengszteres autókázást - de megvalósításban a közelébe se jutottak annak. Pedig olyan jó az alapötlet: éjszaka az utak kihalnak, mindenki nyugovóra tér, de a sebességmániás bandák csak ilyenkor kezdenek ébredezni, hogy agyontuningolt járgányaikkal megmutassák egymásnak, ki az úr a betonon. Jól hangzik, nem? Főleg ha hozzáteszem, hogy mindehhez három hatalmas város - Los Angeles, Tokió és Párizs- áll rendelkezésünkre! Eddig semmi hiba sincs - de hogy egyből rá is térjek a legnagyobb negatívumra - nem mindegy, hogy mindez milyen grafikai megvalósítással kel életre! Hogy ezt a készítők elfelejtették vagy csak magasról tojtak rá, nem tudom, de tény, hogy a Midnight Club 2 grafikai kidolgozottsága - ami az autóversenyek egyik legjelentősebb eleme - a béka hátsója alatt van. Iszonyatosan alacsony mind az autók, mind a táj részletessége, a poligonok száma a más játékokban látottak tizedét sem éri el! Mindehhez a városok eszméletlenül felületes és elnagyolt ábrázolása társul, az épületek hihetetlenül gyakran ismétlődnek és holt ugyanolyan rondán néz ki szinte az összes. A kocsikról szó szerint ugyanez mondható el: elég illúzióromboló, amikor a kereszteződésekben három milliméterre ugyanolyan, ráadásul bénán kidolgozott autó áll... Néhány frappánsabb fényeffekt dobja csak fel az összképet, no meg a szépen szikrázó autók, falhoz, úthoz csapódó oszlopok, neonfényben úszó kirakatok - szóval azért nem olyan vészes az összkép, csak ha mondjuk a hasonló stílusú készülő Need for Speed Unrerground képeit meglátjuk, rögtön a pokolba kívánjuk a MC2 grafikusait.

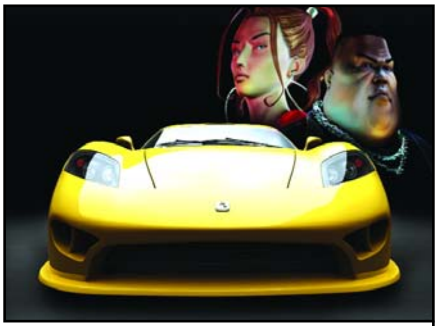
Motor felpörög, éjszakai száguldás indul! A helyszínek ugyan a három különböző városnak köszönhetően valamelyest változatosak, elég unalmassá válhat egy idő után a folyamatos sötét környezet, főleg hogy semmilyen időjárási

Biztos szerepelnek ezek az izék a KRESZ-ben?!

Ezt alighanem bemondja reggel az Útinform...

Az a reflektorfény azért nem kicsit gáz...

Aki először ér a célba, elviszik az UFO-k



Na így NEM néznek ki a játékban az autók...

Külvárosi csend(?)élet usque 4000 lóerővel

vagy egyéb beállítási lehetőségre nincs alkalmunk. A játékmenet szinte kizárólag éjszakai vagánykodásból áll: különböző bandák sebességmániás tagjai előtt kell rátermettségünket bizonyítanunk. Mindez elég szép szabadságérzéssel lett feldobva, alap felállásból ugyanis teljesen szabadon kóborlunk a kicsit ronda, de legalább terjedelmes városban, hogy ellenfelet keressünk magunknak. Miután odanavigáltuk magunkat egy, a térképen külön megjelölt egyénhez, elég egy reflektorvillanás, hogy tudassuk: mi is az ő fajtájából vagyunk és meg szeretnénk mérkőzni vele. Ekkor először követnünk kell a hirtelen nagyobb sebességi fokozatba kapcsoló leendő riválisunkat a verseny helyszínére - ez úgymond a beugró feladat - ahol általában társaival együtt kell majd porig aláznunk, vagy legalábbis elsőként célba érnünk. A versenyzés egyszerű checkpoint-érintgetésekből áll, amik persze jó előre meg vannak jelölve a semmiből ügyesen előtörő erős fénysugarakkal. Az ellenőrzőpontok elhelyezkedése persze idővel egyre furfangosabbá válik, így elég nagy hangsúly helyeződik a helyismeretre, ugyanis az ezeken belüli navigálás teljes mértékben a mi dolgunk, márpedig rengeteg kisebb-nagyobb, változó forgalmú út és sikátor szeli át a városokat, sőt, helyenként az áttörhető üvegű épületeknek köszönhetően egész háztömbnyi utakat vághatunk le!

A helyismeret még nagyobb jelentőséget kap a másik fő játékmódnál, ahol is csak az ellenőrzőpontok vannak meghatározva, az azokon való áthaladás sorrendjének megállapítása már a mi feladatunk lesz! Elvileg a játék izgalmassá tételét szolgálná az a momentum is, hogy a verseny folyamán a győztes elnyeri a legyőzött kocsiját, de ez különösebb izgalmi faktort nem ad a proginak, hisz bármikor, akár már a verseny befejeztével is nyomhatunk egy egyszerű race restartot. Szintén elenyésző jelentőséggel bír a szélárnyék-kijelző, amely - senki nem fogja elhinni - azt hivatott jelezni, mennyire vagyunk épp szélárnyékban, mennyire tudjuk húzatni kocsinkat az előttünk haladó járgánynak köszönhetően. Viszont ebben a játékban éppen az a lényeg, hogy mindenki más útvonalakat használ, így szinte soha nem mennek egymás után libasorban a versenyzők, és ha ez elő is fordul, a forgalom miatt elég gyakran kell kerülgetni a lassan csoszogó autókat, így pedig pláne nem tudjuk kihasználni ezt a jópofának tűnő, szokatlan újítást. Jelentős viszont a turbózás, ami tényleg szépen lett megvalósítva, a nitrónkat felhasználva hirtelen kétszeresére növelhetjük sebességünket, ami nemcsak a kijelző óra számlálójának emelkedésében nyilvánul meg, de tényleg hihetetlen sebességérzés is társul hozzá, amit a szépen "megnyúló" pálya is pompásan érzékeltet.

Az irányítás elképesztően elnagyolt és teljesen arcade jellegű, de a grafika után már nem is vártam mást: gyakorlatilag minden kanyart közel maximális sebességgel lehet venni, a kocsi pedig iszonyatos érzékenyen reagál a legrövidebb billentyűlenyomásra is, és az ugratókat kivéve úgy tapad az úthoz, mintha Technocollal ragasztották volna hozzá. A sérülés-modell sem egy Colin 3, de nagy sebességgel való ütközésekkel azért tisztességesen le lehet amortizálni járgányunkat. Jó ötlet, hogy a Vice City-hez hasonlóan akár kétkerekűek nyergébe is pattanhatunk, amiket ugyan nehezebb irányítani, de nagyobb sebesség is jár hozzájuk. Pozitívum, hogy a versenyek során néha a rendőrök túlbuzgó ténykedését is le kell küzdenünk, sőt, akinek esetleg nagyon megtetszene a játék, még saját versenyeket is létrehozhat a pályaszerkesztő segítségével. Szóval van néhány pozitívum is a programban, meg el lehet szórakozni vele, főleg az egyszerű, de egész hangulatos aláfestésnek és a verseny közbeni beszólásoknak köszönhetően, de végkövetkeztetésként azt kell levonnom, hogy ez a játék...

Csak a legkiéhezettebbeknek! A Midnight Club 2 újabb tipikus és sajnálatos példája a pénzsóvár kiadók PC-s politikájának. Ha már elkészült a játék két konzolplatformra is - tehát nem exkluzív cím -, ugyan legyen egy PC-s változat is, elmegy abból is néhány tíz-százezer, mi bajunk lehet!? A portolásra gyakorlatilag semmi energiát nem fordítottak, csak az irányítást írták át - megjegyzem, elég förtelmesen - billentyűzetre, eszükbe se jutott, hogy például részletesebb grafikával vértezzék fel az erősebb hardverrel rendelkezők számára. Ennek megfelelően én ezt a játékot most jól lehúzom, mert gyűlölöm az ilyen hozzáállású fejlesztőket-kiadókat, és óriási bunkóságnak tartom, hogy a PC-tulajok szemét egy ilyen izével akarják kiszúrni. Kiéhezett autóverseny-fanatikusoknak megérhet egy próbát a játék, főleg ha nem zavarja őket különösebben a puritán grafika, de ők is jobban teszik talán, ha inkább valamelyik Need for Speed-epizóddal nosztalgiáznak...

VEGYÉL KONZOLT, PUBI!

Valahol már utaltam rá a cikkben, hogy míg az újgenerációs konzolokat gyakorlatilag elárasztják az igényesebbnél igényesebb autóversenyek, addig a PC-sek jószerivel csak félévente kapnak egy-egy számalmas koncot. Tipikus példa erre a mostani Mindnight Club 2, amely szintén egy közepes minőségű konzoljáték igen gyenge átirata. No de ne ezen förtelem alapján ítéljük meg az xboxos, PS2-es autóversenyeket! Nem csoda, hogy a játékfejlesztők már szinte kizárólag konzolokra fejlesztenek ilyen típusú programokat, hisz az analóg kontrollerrel sokkal pontosabban és kényelmesebben lehet irányítani az autókat, ráadásul egy méretes TV előtt ülve jóval nagyobb sebességérzet érhető el, mint monitor előtt görnyedve. Ennek megfelelően a PC-s platformról a második generációs gyorsítókártyák tündöklése után szép lassan kihaltak az arcade autóversenyek. A PC-s fejlesztők azonban nem tűntek el csak úgy, hanem nemes egyszerűséggel nevet változtatva konzolos oldalon folytatták tovább a fejlesztést. A fantasztikus Screamer 1-2 készítői is hirtelenjében nevet változtattak Milestone-ra, és nekik köszönhetjük a Screamer-utódnak tekinthető, csodálatosan kinéző Racing Evoluzione-t. A másik koronázatlan király, a Motorhead fejlesztői sem szívódtak csak úgy fel, ők is főleg autóversenyes progik készítésével foglalkoznak csak éppen PS2-n és Xboxon!

Ugyan vannak szép számmal átlagos és gyenge minőségű arcade autóverseny játékok is konzolokra, a második generációs versenyzős programok legtöbbje már olyan eszméletlenül élvezetes, hogy még a PC-sek is csak ámulnak-bámulnak, hogy jé, a konzolok már ilyet is tudnak! Szóval, aki jó kis autóversenyzésre vágyik, inkább ugorjon fel valamelyik konzoltulaj ismerőséhez - azok a fiatal lányok, akik nem rendelkeznek ilyennel, nálam is jelentkezhetnek egész alakos fényképes bemutatkozóval -, és tessék csak leméri a Burnout 2-n, Gran Turismo 3-on, vagy a Racing Evolutionizen, hogy mit tudnak manapság ezek a masinák - higgyétek el, megéri!

Greg5

60%

grafika	14/25
zene/hang	10/15
játékélmény	27/40
kategórián belül	7/15
összhatás	2/5

CD MELLÉKLET

csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: ÉJSZAKAI AUTÓVERSENYZÉS, TÁGAS PÁLYÁK, RENGETEG VÁLASZTHATÓ JÁRMŰ

KONTRA: CSAK EGY KONZOLÁTIRAT TUPÍROZÁS NÉLKÜL, GYENGE IRÁNYÍTÁS, CSÚNYA, UNALMAS

MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII-800, 128 MB RAM, 1,5G HDD, D3D

ARENA

Motorhead	92%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	87%
Test Drive	59%

FLIGHT SIMULATOR 2004: A CENTURY OF FLIGHT

Fejlesztő: Microsoft **Kiadó:** Microsoft **Web:** www.microsoft.com/games/flightsimulator

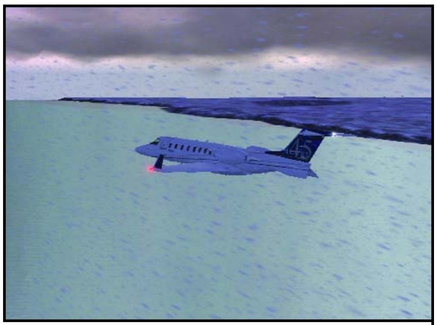
Az észak-karolinai Kitty Hawk városában 1903. december 17-én, majdhogy száz éve került sor a világ első motoros, irányított repülésére. A mindössze középiskolai végzettségű, biciklitervezőként dolgozó Orville és Wilbur Wright 1899-ben kezdte meg az általuk lehetségesnek vélt, ember irányította repülés kérdéskörének tanulmányozását. Négy évvel később „Wright Flyer”, azaz Wright repülő névre keresztelt szerkezetükkel elsőként sikerült egy indítósínről startolva tizenkét másodperc repülést követően harminchét métert megtenniük, amelyet a nap folyamán Wilbur ötvenkilenc levegőben töltött másodperccel kétszázhatvan méterre tornázott fel. A Wright testvérek első repülése nemcsak a történelmet, de az egész világot megváltoztatta, mivel 1903-mal megkezdődött a repülés évszázada!

Méltán híres polgári repülőgép-szimulátorának legújabb, 2004-es kiadásával, amely a Flight Simulator 2004: A Century of Flight nevet viseli, az eltelt évszázad repülőinek, valamint repülőgépeinek igyekszik méltó módon tisztelegni a Microsoft. A terméksorozat két éves fejlesztési periódusát ismételten betartva augusztusban kerül a boltok polcaira a cég legújabb sikervárományos programja.

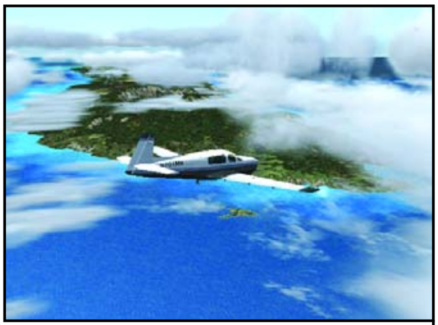
Mint azt neve is fémjelzi, a Century of Flight elsősorban az elmúlt évszázad történelmileg meghatározó repülőtípusainak bemutatásával, valamint azok repülésének lehetőségével gazdagítja a sorozat korábbi tagjaiban szereplő repülőgépek és lehetőségek repertoárját, ám fejlesztéseinek köre nem kizárólag ebben merül ki. Az utóbbi évek hardverforradalmának egyre nagyobb léptékű előretörésével a Microsoft is felismerte a felhasználókban megnövekedett, grafikai megjelenítés minőségével szemben támasztott igényeit. Ehhez mérten a Flight Simulator 1998-as változatában első ízben jelent meg a grafikai gyorsítás lehetősége. A cég termékeinek mindig is sarkalatos pontját képezte a grafika és a látványvilág, amely a tökéletes repülési modell mellett az egyik legnagyobb tényezőjét képezi a valóság élethű reprodukciójának. A Century of Flight készítése során a fejlesztők elsődleges célkitűzései közé tartozott a szinte hibátlannak mondható szimuláció mellett a korábban elhanyagolt látványvilág új elemekkel gazdagított tökéletesítése, valamint a program korábbi hibáinak kijavításával még élvezetesebbé tétele.

A program telepítése négy CD-ről zajlik, amelyek a teljes installációs opció kiválasztását követően nem kevesebb, mint 3,2 GB adatot pakolnak fel számítógépünkre. A Microsoft operációs rendszereinek tárhelyigényét is felülmúló Flight Simulator kiterjedésének legfőbb oka az, hogy a Professional változat elképesztő méretű adatbázissal rendelkezik, melyben a világ 219 országa 15420 várossal, valamint megközelítőleg 24000 repülőtérrel szerepel – természetesen a ténylegesnek megfelelő domborzati viszonyokkal, rádióadókkal, meteorológiai állomásokkal és ezek pontos helyeivel. A sorozat tapasztalt felhasználói számára a program elindítását követően a korábbi kiadásokkal megegyező kezelőfelület tárul elénk, ahol az első menüpont alatt régi ismerősök, John és Martha King köszönnek ránk. A Getting Started a King repülőiskola tulajdonosainak, s egyúttal oktatóinak főszereplésével forgatott rövid videók alapján igyekszik bemutatni a Century of Flight legújabb fejlesztéseit, valamint a teljesen tapasztalatlan pilóták számára igyekszik alapvető dolgokat tisztázva segítséget nyújtani első repülésükhöz.

A Microsoft Encarta enciklopédiáinak ismeretében nem is csoda, hogy a program rendelkezik egy, az alcímmel azonos menüponttal, amelyben a Flying Magazine nyugati parti kiadványának rendszeres szerkesztője, a hobbipilóta Lane Wallace tollából olvashatunk a programban szereplő kilenc új, tör-

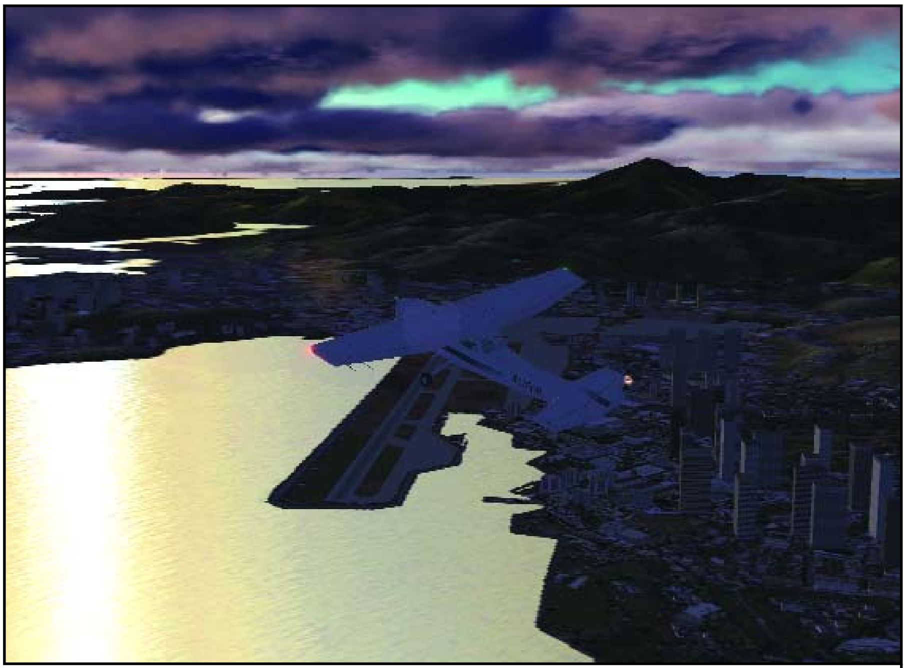


Ha hiszitek, ha nem, ez itt bizony a Balaton!

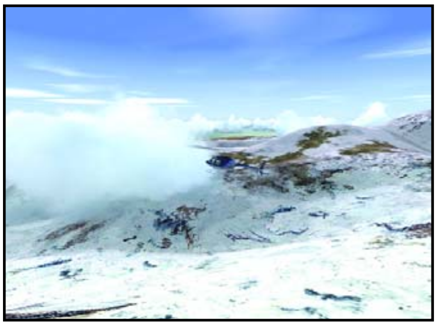


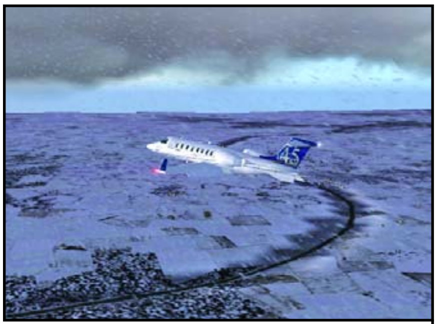
Az óceánnak azért láthatóan jobb a vízminősége

Mélyrepülés a Grand Canyon felett



Igyekezzünk elkerülni a felhőkarcolókat. Erre mostanában - érthető módon - igen háklis mindenki





Ki gépen száll fölébe, annak térkép e táj

ténelmi repülőről. Lane háttéranyagok alapján szerkesztett írásai igazán élvezetes olvasmányai lehetnek a történelem iránt érdeklődő és fogékony pilótáknak. Az írásokat egyes esetekben videoklipek, valamint minden esetben eredeti fényképek teszik még érdekesebbé. Az új repülőgépek listája a következő: a Wright testvérek Wright Flyere, a Curtiss JN-4 „Jenny”, a Vickers Vimy, a Spirit of St. Louis, a Ford 4-AT Tri-Motor, a Wasp Vega, a de Havilland DH-88 „Comet”, a Douglas DC-3 „Dakota”, valamint a Piper J-3 Cub. Mint az a felsorolásból is jól kitűnik, a repülőgépek, illetve a hozzájuk fűződő történelmi események jobbára Amerikából induló távolsági-, és teljesítményversenyekkel, vagy pedig amerikai légi járatokkal állnak összefüggésben. A Microsoft állásfoglalása európai szemmel nézve már csak azért is sajnálatos, mivel az elmúlt évszázadot beárnyékoló, ám a fejlődést igenis serkentő két világháborút megelőző időszakok repülőgép-fejlesztései többnyire az öreg kontinensen kezdődtek el, és itt is értek véget. A Wright fivérek által tervezett repülőgép programbeli létjogosultságát senki sem kérdőjelezheti, ez ugyancsak igaz a Spirit of St. Louis névre keresztelt repülőgépével New York–Párizs távolságot elsőként megállás nélkül megtett Charles A. Lindbergh esetére. A programban szereplő többi repülőgép és pilótáik többségéhez is hasonló, kimagasló teljesítmény fűződik. Ugyanakkor sehol nem találkozni a La Manche csatornát legelőször 1909-ben átrepülő Louis Bleriot francia pilótával, illetve TYPE IX-es gépével, vagy például Európa legnevesebb teljesítményversenyét 1929-ben, 528 km/órás sebességrekorddal megnyerő angol Supermarine S.6 hidroplánnal, amely típus alapján került a második világháború egyik legnagyobb példányszámban gyártott vadászrepülőgépe kifejlesztésre: az angol Spitfire – így szerepeltetését ez is indokolta volna. A történelmi repülőgépek mindegyikéhez az általuk elért rekordeseményt feldolgozó repülések kapcsolódnak, amelyek típusonként átlagban két-három eltérő feladatnak felelnek meg.

A Flight Simulator sorozat hagyományainak megfelelően a Century of Flight alapbeállított repülésére is Chicagóban, a Meigs Field-i reptéren kerül sor, egy Cessna 172-esben. A Create a Flight menüpont alatt minden igényünket kielégítő lehetőségek közül választhatjuk ki a kedvünknek, és tudásunknak megfelelő helyet és időt, valamint repülőgépet. Az egyes almenükben rákereshetünk az általunk preferált kifutópályára a reptér neve, azonosítója vagy elhelyezkedése alapján; meghatározhatjuk az időjárást egy adott lista szerint, saját magunk által szerkesztve 500 láb szintkülönbségekkel – felhőzetet, annak nagyságát, a szelet, irányát és erejét, páratartamot, látótávolságot. Esetleg az Internethez kapcsolódva akár le is tölthetjük az éppen aktuális meteorológiai adatokat. A programmal kapcsolatos újdonságok egyike az immáron dinamikusan változó időjárásrendszer, amely a valós atmoszférikus fizika elvei alapján kezeli az időjárást, ténylegesen háromdimenziós felhőket létrehozva, amelyek a légkör változásaival megegyező módon jöhetnek létre, állhatnak össze, esetleg szakadozhatnak fel. A rendszer meteorológiai előrejelző pontokon megadható adatok alapján készíti el az időjárásmodellt, amely két szomszédos, ugyanakkor különböző időjárás összetalálkozásakor tényleges légörvényeket, masszív felhőzetet és csapadékot is eredményezhet.

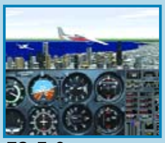
A Select a Flight menüpont szolgál egyfelől a program modernkori repülőgépeinek valamilyen célzattal történő kipróbálására – sydney-i sétarepülés, Miami holdfényben, akrobatikus repülés a Grand Canyonban –, valamint az új grafikai tulajdonságok demonstrálására. Az elmúlt két évben megjelenő grafikus kártyák nyújtotta új lehetőségek kiaknázása végett a program teljes mértékben kompatíbilis a DirectX legújabb, 9.0-ás változatával, így a megfelelő hardver jelenléte esetében a legfejlettebb vertex- és pixel shaderek kerülnek felhasználásra. Újdonságként szerepel a programban a többmonitoros konfigurációk támogatása, amely révén akár három monitoron kerülhet megjelenítésre a pilótakabin panoráma nézete, vagy három teljesen független külső-, illetve belsőnézeti kép. A részletgazdag táj előállításának érdekében a korábbi verziókhoz képest nagyobb felbontású textúrák kaptak helyet a Century of Flightban, amelyek mellett egy továbbfejlesztett algoritmus törekszik a valós táj illúziójának tökéletesítésére. Az Auto-Gen 3D objects nevéhez híven véletlenszerűen kiválasztott, háromdimenziós tereptárgyakat generál – házakat, gyárakat stb. – amik a részletesen kidolgozott fővárosok mellett a nagyobb városoknak hivatottak életszerű kinézetet adni. Itt kell ismételten megemlíteni a program Amerika-központúságát, hiszen Európa egyes nagyvárosai Amerika kertvárosi részeinek kinézetével vetekszenek – feltehetőleg ennek következtében történhetett az is, hogy kis hazánk Margitszigete egy vályogkunyhós parasztfaluvá avanzsált. A Flight Simulator 2004 sokak kívánalmainak eleget téve

A DICSŐ MÚLT

A Flight Simulator a játéktörténelem egyik legnagyobb múltra visszatekintő sorozata. Az első rész '82-ben jelent meg, és tíz alatt jutott el az 5.0-s verziószámig. '95-től aztán a Windows-verziókkal szinkronban érkeztek az újabb részek (95, 98, 2000), és lassan elérkeztünk a máig: a tavalyi FS2002 megjelenése után jelen cikkünk alanya a jubileumi tizedik változat. Az alábbi „galérián" szépen végigkövethető, milyen fejlődésen ment át két évtized alatt a Flight Simulator, illetve maga a PC...

FS 1.0

FS 4.0

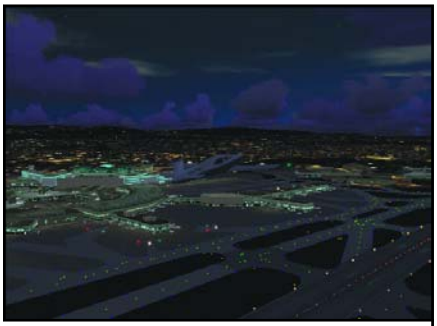


FS 5.0

FS ‘98

FS 2002

A felszállás szögét elnézve lehet, hogy nem hülyeség az az “öveket bekacsolni” duma…


Ha leszálltunk, megyünk Midnight Clubozni!

végre rendes taxi- és kifutópálya-jelölésekkel rendelkezik, így a progresszív taxi opció bekacsolása nélkül is lehetőségünk nyílik a Ground Control által számunkra kijelölt, megfelelő pozícióra történő navigálásra. A grafika részletességén kívül a korábbi kiadásokhoz képest a látványvilág minőségében is pozitív irányú változás figyelhető meg, amely alól az egyedüli kivételt talán az abszolút használhatatlan és teljesen felesleges virtuális pilótafülkék képzik. A programban szereplő fény- és égbolteffektek olyan színvonalat képviselnek, amivel eddig még soha máshol nem találkozhattunk. Az égbolt színezete a napkeltével/napnyugtával dinamikusan változik, amely az új háromdimenziós felhőkkel és időjárási elemekkel kombinálva egyszerűen lehengerlő látványt nyújt. Szintén új animációkkal gazdagodott a repülőgép szélvédőjét érő eső illetve hó megjelenítése, amelyek már ugyan az elődökhöz képest sokkal szebbre sikerültek, ám még mindig nagyságrendekkel elmaradnak a ma már igencsak korosdó Flight Unlimited II hasonló effektjeitől.

A modernkori repülőgépek köré épülő Select a Flight minden küldetésgyűjteménye a benne található feladatok összetettségének megfelelően eltérő nehézségi szinttel rendelkezik, amelyek alapján egyenes úton következtethetünk a sikeres végrehajtásukhoz szükséges ismeretek mennyiségére. Ez irányú hiányosságainkat két helyen pótolhatjuk a program keretein belül: egyik a Learning Center, míg másik a Flying Lessons. Előbbi egy teljes körű leírását képzi a repüléssel kapcsolatos olyan általános dolgoknak, mint a repülés fizikája vagy az aerodinamika, ugyanakkor mélyrehatólag tanulmányozza a műszeres repülés valamennyi összetevőjét, s azoknak szimulátoron belüli megvalósítását. Felépítését tekintve legjobban a Microsoft operációs rendszereinek help funkciója alatt elérhető segítségéhez hasonlít, s ennek megfelelően fejezetekre bontva, sok kereszthivatkozással és bővebb szómagyarázatokkal tárgyalja témák szerint csoportosítva a fentebb írt elemeket.

A Flight Simulator 2004 kézikönyveként is felfogható Learning Center egyedüli hiányosságaként talán az egyes szavakra történő rákeresés lehetőségének hiányát lehetne megemlíteni. Az inkább elméleti első résszel ellentétben a Flying Lessons igazi gyakorlatias oktatás, ahol is Rod Machado közreműködésével fejleszthetjük képességeinket. Rod profi előadó, humorista – hogy mennyire az, azt mindenkinek saját ízlésére bízom –, s egyúttal oktató is. Segítségével az alapoktól kezdve a műszeres repülésig bezárólag a repülés minden csínját-bínját elsajátíthatjuk. Oktatórepülései során a fedélzeti rádióban elhangzó utasításaiból, illetve a feladat leírásából csupán az instrukciók kerülnek a képernyőn megjelenítésre, így például a műszeres repülés gyakorlása közben nem árt jegyzetelni, hogy Rod melyik VOR-nál milyen irányban, milyen magasan szeretné, hogy irányítsuk a gépet. Ha elhangzott utasításaitól számottevően eltérünk, egyszóval nem csináljuk pontosan azt, amit kér tőlünk, egyből mehetünk, és kezdhetjük újra az egész feladatot. Az oktatórepülések során – akárcsak az életben – számos alkalommal leszünk műszereinkre utalva, s így nagy segítséget jelentenek az egyes területekhez, repterekhez tartozó Jeppesen repülőtérképek, melyeket a program Charts alkönyvtárában találhatunk meg (időközben már a Flight Simulator hivatalos oldalairól is letölthetjük nagy felbontásban). Tájékozódásunkat nem kizárólag a nyomtatott térképek és rádióadók, de a manapság igen elterjedtnek számító GPS helymeghatározó rendszer is segíti. A modern repülők legtöbbje már rendelkezik az ilyen műszerek valamelyik válfajával, a Flight Simulator 2004-ben mi ezeknek Garmin 500-as és 295-ös típusaival találkozhatunk. A helymeghatározáson kívül mindkét rendszer alkalmas a közelben levő NDB-k, VOR adók, repterek, valamint útvonaltervünk kijelzésére, a légterek határaival. A Garmin GPS egységeihez hasonló módon informatív, ugyanakkor a domborzat kijelzésére is alkalmas a Century of Flightban debütáló új térképrendszer, amely az előbb felsoroltakon kívül az összes reptérhez tartozó rádiófrekvencia és ILS ismeretével is rendelkezik.

Egy program időtállóságát bővíthetősége határozza meg a legjobban – tartja a mondás. A Microsoft Flight Simulator sorozata ebből a szempontból mindig is az élvonalba tartozott, hiszen a különböző fejlesztői programok/modulok segítségével számtalan repülőgép, valamint tájegység érhető el hozzá az Interneten. A Century of Flight ennek megfelelően kompatibilitását a szoftvercég jelen kiadását megelőző két programjához készített modellekkel és mesh-ekkel őrizte meg.

Mindent egybevéve a Flight Simulator 2004: A Century of Flight remek alkotás, amely amellett, hogy döbbenetesen élethű és hihetetlenül összetett, a Microsoft eddigi legszebben kivitelezett polgári repülőgép-szimulátora. A sorozat szerelmesei biztosan tudom, hogy bármilyen kritika ellenére is megvennék az augusztustól kapható programot, így hát elsősorban azon emberek figyelmébe ajánlom a Century of Flightot, akik mélyrehatóan érdeklődnek a valósághű repülés iránt, ám az eddigiek során valamiért elkerülte őket a Microsoft legrégebbi szoftversorozata.

tatcom

88%

grafika	19/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	15/15
összhatás	4/5

CD MELLÉKLET
csalás [háttérkép] javítás demo

PRO: Szinte tökéletes szimuláció, aprólékos és szép grafikai kivitelezés
KONTRA: Borzasztóan összetett, kezdőknek nem ad sok sikerélményt

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII-450, 128MB RAM, 1,8 GB HDD

ARENA

Flight Simulator 2002	90%
Fly! 2	65%
Flight Unlimited 3	86%

SAVE THE PLANET
DAILY PRICE
SAVE YOUR MONEY

Tudja-e, hogy nálunk CD-t, DVD-t vehet fél áron?

Ráadásul!

Készpénzért megvásároljuk megunt CD-it, DVD-it!

Naponta aktualizált nemzetközi börzeárak!

www.daily-price.hu

1024 Bp., Mammut 2 Bevásárlóközpont
Tel.: 1/ 345-8575

1036 Bp., Új Udvar, Bécsi út 38-44.
Tel.: 1/ 437-8210

1055 Bp., Szent István krt. 27.
Tel.: 1/ 332-0333

1065 Bp., Bajcsy-Zsilinszky út 13.
Tel.: 1/ 302-7967

1085 Bp., József körút 86. (Corvin köz)
Tel.: 1/ 313-7863

1097 Bp., Lurdy Ház, földszint 19.
Tel.: 1/ 456-1380

1117 Bp., Móricz Zsigmond körtér 7.
Tel.: 1/ 386-8787

1148 Bp., Sugár Üzletközpont, fsz.
Tel.: 1/ 469-5329

1214 Bp., Csepel Plaza, földszint
Tel.: 1/ 358-1401

4025 Debrecen, Piac utca 67.
Tel.: 52/ 310-327

9021 Győr, Baross Gábor út 11-13.
Tel.: 96/ 525-607

7400 Kaposvár, Fő utca 22.
Tel.: 82/ 312-953

6000 Kecskemét, Hornyik János körút 2.
Tel.: 76/ 484-522

4400 Nyíregyháza, Zrínyi Ilona utca 3-5.
Tel.: 42/ 500-877

9400 Sopron, Előkapu utca 5.
Tel.: 99/ 312-868

6720 Szeged, Jókai u. 1. (Nagyáruház)
Tel.: 62/ 470-270/216

8000 Székesfehérvár, Budai út 41. (Interspar)
Tel.: 22/ 506-318

5000 Szolnok, Ságvári körút 1.
Tel.: 56/ 513-660

A Daily Price hálózat várja további franchise partnerek jelentkezését!
Címünk: Premier Media Kft. 1113 Bp., Karolina út 17. Tel./Fax: (06-1) 279-1799, 279-1800

BREED

Fejlesztő: Brat Design **Kiadó:** CDV **Web:** www.breedgame.com

A fantázia végtelen szabadságával szeretünk a jövőbe tekinteni, álmodozni arról, vajon mi vár majd az emberiségre a csillagok között? E.T.? Csillagkapuk és „bélférgek”? Netán Isten arca, amint az űrszemét és az Apolló egykori széklettartálya átlebeg fenséges harmóniáján?! Nos, ahány ember, annyi gondolat, és épp ez a szép – mint ahogy a Brat Design elképzelése sem rosszabb a többinél, talán köznapi is a maga módján, hisz Orson Welles 1938-as rádiójátéka óta a kósza sugarakon túl minduntalan várunk valami nagyon agresszívat az űrből, szimplán szórakozásból. Ennek megfelelően „kifordított” terminátorok (biomech idegenek – élő szövet a külső fém vázban) neutralizálása következik most többek közt, hagyományos first person nézőpontból, harci gépezetek ülőkéinek kidörzsölésével, militarizált, kéjes ravasz-húzogató alakok társaságában.

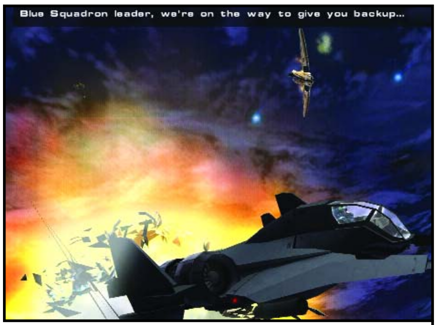
A ködös Albionból érkező FPS, a Breed ötlete a fejlesztőgárdával egyidős, nagyjából a millenniumra tehető, és az olyan külsőségek, mint a csapatban mozgó harcosok vagy a megosztható járműhasználat (Shared Vehicle Control) miatt a szakma már régóta Halo-killerként becézi. A ragadványnév nem véletlen, hisz a Bungie xboxos renegátja terhes csigákat megszégyenítő lassúsággal adaptálódik, különösen érzékeny pontjaként a PC-s társadalomnak, miközben a varázsdobozra már érezhető közelségbe került a folytatás. A Brat Designon tehát mindeddig fokozódó nyomásként tornyosult, hogy egyszerre legyen Halo-pótló, valamint kevésbé konzolos (azt a fajta irányítást és textúrázást nem szeretjük). Az elvárások pedig még inkább emelkedtek, mikor a tavalyi ECTS-en besöpörte a legjobb PC-s játék titulust. Az igényeknek a Simon the Sorcerer egykori varázslója, Jef Wall, a Tomb Raider zenéit komponáló Nathan McRee és a SOF-ban mancsa nyomát hagyó Aled Lloyd igyekezett megfelelni többek között...

„Az űr. A legvégső határ...” A 27. század hajnala új reményekkel, új lehetőségekkel virradt az emberiségre, messzebbre tekintettünk, mint valaha, és az addig ismeretlen világnak egy távoli szegmense nyílt meg a kolonizáló törekvések előtt. A békés otthonteremtés haladt a maga útján, a telepek felvirágoztak, azonban pokol nélkül nincs mennyország, és a Besalius-rendszer sem adja ingyen a kincseit. Ismeretlen biomechanikus lények tűntek fel a semmiből, letarolva a kolóniákat, pusztulást hozva mindenre és mindenkire. A Föld a legerősebb csapásmérő hajóit vonultatta fel a Breednek elnevezett fenyegetés ellen, s a küldetés ugyan sikerrel járt, ám az egyetlen épségben hazatérő hajó, a USC Darwin elé iszonyú látvány tárult.

Amíg a telepeseket zaklató idegen haderő lekötötte a védelmi erők gerincét, addig a Breed csendben leigázta a Földet. Az emberiség nagy része halott, akik életben maradtak, munkatáborokban robotolnak. A Hold sötét oldala mögött rejtőzködve hadi-

A híd... izé, Breed túl messze van

Kiállok a dombtetőre, onnan nézek szerteszét



Híres emberek utolsó mondatai...

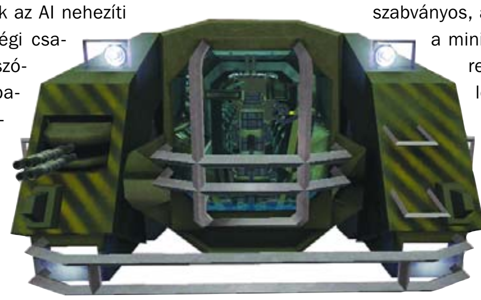
Ezt most szétlövöm, abból baj nem lehet. Vagy ha mégis, az ő baja, ha nincs biztosítása.

Hát a jó öreg Robocop hogy került ide?

terv születik: a meglepetés erejét kihasználva ez az egyetlen hajó megpróbálja a lehetetlent: visszavágni az idegen hordának a történtekért...

Tökéletes katonák. A USC Darwin önmagában vajmi keveset érne, de fedélzetén a szárazföldi és légi hadviselés összes kelléke megtalálható, különösen igaz ez a legfrissebbnek kikiáltott GRUNT (Genetically Revived UNiversal Tactical Sentient) modellekre, a genetikailag tökéletesre csiszolt gyilkológépek ugyanis mind gyalogosan, mind a járművek használatában utolérhetetlenek. Valószínűleg a Starcraft gyalogosa és az Unreal 2 testpáncélja adhatta az ihletet a fizimiskájukhoz, kiegészülve azzal a finomítással, hogy a sniper karakter kellően kecses, míg a heavy címkéjű, kályhacsőre emlékeztető gépágyút vonszoló harcos metálkonzervbe sűrített humanoid benyomását kelti – valahol a kettő között persze a szolidabb darabok is helyet kaptak, mint a mesterség átlagos művelői. Halálosztóink fegyverzetét az alapként funkcionáló karabély mellett géppisztoly, sörétes, mesterlövész puska, és az arzenál durvábbik végén az imént említett instrumentális sorozatlövő, rakétavető harmónium alkotja, másodlagos funkciókkal (mint gránátvetés, optikai irányzék) kiegészítve. Az alapszabály „egy harcos – két fegyver" felállást engedélyez, a gyilkolószerszámok megválasztása, mivel a karakterek között szabad átjárás van – már ahol rajerejű formációban ténykedünk –, teljesen felesleges lenne, így csupán elhalálozásuk esetén érdemes megrágni, hogy a küldetés további sorsában egy kallódó mesterlövészpuska mennyit érhet.

S hogy miként viselkedik egy GRUNT? Az oktatásnak szánt holografikus kivetítésben a kiképzőtiszt ezt hamar világossá teszi, külön ajánlanám a hátsónk és a lába kompatibilitásáról szóló fejtegetést a NATO-ba igyekvő magyar őrmestereknek (mindjárt kellemesebb hangvétele van a kiképzésnek, ha nem az anyukákat emlegetik).
Gyalogos kategóriában – átlagos FPS – tulajdonképpen sok sulykolnivaló nincsen, a légió aranyveretes mondása érvényesül itt is: menni vagy meghalni, hogy egészen pontos legyek, közben célozni sem árt, és sűrűn rángatni az elsütőbillentyűt.
A csapatban végrehajtható legalapvetőbb utasítások (úgymint felzárkózni, szétszóródás, állj, tüzet szüntess, gyülekező, formációk) a funkcióbillentyűkhöz lettek rendelve, átlátható és egyszerű módjaként a hadakozásnak, nincs semmi felesleges sallang, talán csak az AI nehezíti a dolgunkat. A tüzérségi csapásnál rendben szétszóródnak (persze csak parancsra), az előrenyomulás szinte költői, álmodni sem lehet szebbet, alig akad dolgunk a frontális összecsapásokban.



A gond redői akkor kezdenek kiülni az arcunkra, ha a mesterlövésztől elvárnánk, hogy önállóan szűrje a távoli célpontokat, és a formációk tartásánál a mereven ragaszkodó szabályzat szépen átvezetné libasorban az átjárókon az embereket, s nem felsőbb szintekre vagy eszetlenebb helyekre ténferegne az idiotizmust képviselő bakánk (szerencsére oszlop alakzatot is fel lehet venni).

Egyetlen álmom van csupán, tankkal áthajtani egy Breed-kolónián... A járművekről is essen szó, ha már Halora akar emlékeztetni folyton-folyvást a játék: tehát a gurulós-gördülős fajtából van tank, csapatszállító, terepjáró, míg repülőből leszállóegység, pöpec kis vadász, lopakodó minijárgány. Néhány egyszerűbb észrevétel: a felhasználásuk nagyban emlékeztet az Operation Flashpointra, általában többszemélyesek, és nem szanaszét hevernek, hanem célirányos küldetésekben tolják alánk. Koncepcióban a tízes kollekció a Tribes 2 járműveivel is felveheti a versenyt, fizikában pedig messze veri az eddigi mezőnyt. Működő gravitáció, a dimbes-dombos tájakon terepjáró képesség szimulálása – eddig semmi extra. De, és azért itt billentsük meg a kalapot az angolok felé, a repülők elforgatható hajtóművel rendelkeznek. Idétlen ötletek sokasága próbálta már meg a helyből felszállást megkerülni, vagy egy up gombbal átvágni a gordiuszi csomót, pedig a megoldás a Harrier óta kézenfekvő: a hajtómű-gondolát vízszintesből függőlegesre állítva megvalósítható a lebegtetés, illetve fordítva lehet vadászni, vagy gyorsabb előrehaladást elérni. Ha mozgásban az erő, már csak lőni kell. Nos, a fegyverzet többé-kevésbé szabványos, a leszállóegységen ugyanaz a minigun könyököl ki, ami a terepjárón is megtalálható, a légi fenyegetés elhárítására pedig egyaránt azt az automatikusan célra álló irányított rakétát használják, amely a tankon a plazmaágyút, illetve a Sólyom fedőnevű vadász-

Brat Design és a Mercury-projeckt

Az Acclaim hajdani kihelyezett stúdiójából felnövő független csapat büszkeségét a megalakulás (2000) óta csiszolgatott, házi fejlesztésű, script-bázisú engine jelenti. A Mercuryban nincsenek bonyolult specifikus kódok, szinte mindent, kezdve az egymáshoz kapcsolódó objektumok viszonyától a járműveken, karaktereken, hangokon át egészen a missziókig egyszerű scriptekkel rögzítettek. Ez gondolom a későbbi mod-szerkesztőknek jó hír lehet. A DirectX9 specifikációkra épülő motor különösen a nagy kiterjedésű külső helyszínekre koncentrált rá, a valósidejű "time of day" megvilágítás ennek fényében külön kihangsúlyozandó. A karaktereken nincsenek bonyolult deformációk, beszédhez igazított szájmozgás – inkább a tiszta vonalak, puritán egyszerűség és a harmóniára való törekvés jellemezte a készítők munkáját. A gépigény is elfogadható, egy középkategóriás gépen (1500 MHz CPU, 256 MB RAM, és hardveres T&L támogatottságú videokártyán) 1280*1024-es felbontáson döccenés nélkül fut...

Nem lennék meglepve, ha kiderülne, hogy ez az új VW Bogár-modell... lássuk, golyóálló-e?

Viszket az ujjam a ravaszon...

gépen a bombákat és az irányítatlan rakétacsomagot kíséri.

Aki 'Á'-t mond, lőjön 'B'-t is... A Breed jelenléte (nem kevésbé az eltelt 600 év) a bolygón erősen átrendezte a viszonyokat, a vízszint megemelkedett, gyakran apró szigetekre tördelve a szárazföldet, és jellegzetes hidakra terelve a főközlekedést. Lépten-nyomon fémes csillogású, gigászi bázisok, megfigyelőtornyok, valamint hegycsúcsokra telepített tüzérségi állások, légvédelmi lövegek torzítják a táj amúgy egészséges képét. Mint már említettem, a meglepetés-faktor a hadvezetésünk legfőbb fegyvere, s így a korai előrejelző rendszerek, radartornyok semlegesítése jelenti a legtöbb akció kezdetét. A főszálon a magányos mesterlövész históriája éppúgy hozzátartozik a történethez, mint bajba jutott társaink kimentése a hómezőkről, vagy fürge vadászgéppel szétcsapni a biomechanikus hordák között. Az ellenség (Ripley rémálmainak robotkülsőre fordított mása) a leggyakoribb kétlábú, tarajos változatot szórja elénk magányosan strázsáló adagokban, néha őrjáratok képében. A rögzített lövegek kezelőit, a járművekből tüzelő fajtát a jó sniper már messziről kikaphatja, hogy aztán beterpesztve a plazmaüteg széles ülésébe magunk is megszórjuk a tájat. A célpont megközelítése többnyire ízlés és fantázia kérdése, számos útvonal létezik, a kitaposott, jól belőtt ösvényeken több az akció – a Breed is ide helyezte el sziklák, fák mögé a statikus egységeket –, a járhatatlannak tűnő hegyi utakon pedig kevesebb a kockázat. Számos mókás jelenet tarkítja a hadviselést. Előfordult például, hogy tankkal robogva a hídon – a pontonszerű elemek találkozásánál – feltűnt egy nagy, nyitott platform, ahová a későbbiekben leereszkedett az idegenek egyik légi szállítójárműve, gyalogosok rajzottak ki, és megpróbáltak hátba támadni – ismétlem, mindezt egy hídon...

A kód neve: Mercury. Kapunk ízelítőt az űrből, harcolunk földön és levegőben, a víz ugyan nem bizonyult a páncélozott testek legjobb barátjának, többszöri fulladásos halál után levontam a konzekvenciát – ez nem a Gruntok sportja, pedig egyáltalán nem csúnya a vegyület. A szárazföld képe amúgy is csábítóbb, különösen a légi harcok nyújtotta panoráma töltheti el kellő elégedettséggel a szemlélőt, de beltéri viszonylatban sem rossz a helyzet. Az épületbelsők többsége acélos szürkeségű falakból és harsány színekben pompázó, vélhetően idegen eredetű függesztményekből áll össze, és kevésbé pusztítható fajta, mint a kinti világ. A plazmaágyúk ugyanis hídpilléreket döntenek le, állásokat zúznak szét, aprítják az erdőt.

Szakaszban bóklászva néhol robotfegyverek lapulnak a sűrűben – felugorva végigsöprik a terepet, aztán visszahúzódnak, amire ösztönösen néhány gránátot eresztünk a cserjésbe. Ettől porfelhő támad, fák dőlnek halomba, és máris megtaláltuk a látvány lényegi pontját, a hangulatot. A katonákon végignézve a legapróbb részlet sem vész el, zord külsejük tökéletesen harmonizál a járművek külsejével, az idegenek mobil dolgairól pedig csak szuperlatívuszokban érdemes beszélni. Gyenge láncszem persze mindig akad, példának okáért a fák közelről... Aztán említhetném az objektumokhoz való túlzott ragaszkodást – tucatszor is beakadtam végérvényesen hol létrába, hol egy ismeretlen eredetű konzolba, vagy a változatosság kedvéért a falhoz tapadva bizonyos szögben átláttam a textúrák között.

Sommázat. A végeredmény nálam elégg vegyes képet mutat, a külsőségekkel ugyan nem voltam bajban, a zene, a pozícionált 3D hangzás tökéletes, a sztori jó, vannak vezethető járművek, lehet szakaszban bóklászni, akad kellő magányos akció, mellette még a 32 személyre terített multiplayer asztal, akkor kérdezhetnétek, mégis hol a hiba? Nos, az AI irdatlan gyenge, a lények között szinte semmi kommunikáció, a mellettük hajításnyira dörgő fegyverek szavát nyugodtan csekkolják, tőlük hullhat a Breed nemzet színe-java, ők addig, míg a közelükbe nem érünk, nem mozdulnak. De ami különösen nagy kérdőjel, az a világvége-hangulat a Földön: szerintem komoly takarítási hadművelet következhetett az invázió után, nincsenek kupacokba hordott koponyák, és a beharangozott irdatlan pusztításból is alig fedeztem fel valamit. És az is rombolt az összképen, hogy a Mercury a megjelenítési átmenetben az idegen karaktereket bizonyos távolság függvényében csak úgy kitette hirtelen a pályára, azaz a környezet minden fűszála tökéletesen látszott a távcsőben, de az ellenség még nem, aztán egyetlen lépéssel odébb pedig váratlanul feltűnt...

Tika

80%

grafika 20/25
zene/hang 14/15
játékélmény 32/40
kategórián belül 10/15
összhatás 4/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás **[demo]**

PRO: VEZETHETŐ JÁRMŰVEK, CSAPATTÁMOGATÁS, LÁTKÉP A LEVEGŐBŐL, BELSŐ HELYSZÍNEK
KONTRA: RONDA VEGETÁCIÓ, MESTERSÉGES UNINTELLIGENCIA, HIÁNYZIK A VILÁGVÉGE HANGULAT

MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII 500, 128 MB RAM, 32 MB videókártya

ARENA
Red Faction 2 .... 70%
Unreal 2 .... 79%

update

Már 9x egész közel!

PÓLUS CENTER
1152 Budapest
Szentmihályi út 131.
Tel.: 415 - 5000
Hétfő-szombat:
10.00 - 21.00
Vasárnap:
10.00 - 19.00

WESTEND CITY CENTER
1069 Budapest
Váci út 1-3.
Tel.: 238 - 7555
Hétfő-szombat:
10.00 - 21.00
Vasárnap:
10.00 - 19.00

EUROPARK KISPEST
1191 Budapest
Üllői út 201-231.
Tel.: 347 - 1650
Hétfő-szombat:
9.00 - 20.00
Vasárnap:
9.00 - 18.00

MEDIA MARKT ÁRKÁD
1106 Budapest
Örs vezér tere 25.
Tel.: 434 - 8000
Hétfő-szombat:
10.00 - 21.00
Vasárnap:
10.00 - 19.00

MEDIA MARKT BUDAÖRS
2040 Budaörs
Petőfi utca 64.
Tel.: (23) 445 - 600
Hétfő-szombat:
9.00 - 21.00
Vasárnap:
10.00 - 19.00

MEDIA MARKT SZEGED
6723 Szeged
Makkosházi körút 29.
Tel.: (62) 558 - 000
Hétfő-szombat:
9.00 - 20.00
Vasárnap:
9.00 - 18.00

MEDIA MARKT DEBRECEN
4027 Debrecen
Füredi út 27.
Tel.: (52) 527 - 500
Hétfő-szombat:
9.00 - 20.00
Vasárnap:
9.00 - 18.00

FEHÉR PALOTA
8000 Székesfehérvár
Palotai út 6.
Tel.: (22) 514 - 900
Hétfő-szombat:
9.00 - 20.00
Vasárnap:
10.00 - 18.00

MEDIA MARKT MISKOLC
3533 Miskolc
Király út 1/a., Szinvapark
Tel.: (46) 503 - 200
Hétfő-szombat:
10.00 - 21.00
Vasárnap:
10.00 - 19.00

www.mediamarkt.hu

Nr. 1 a multimédia terén

19990.-

Freecom BEATMAN II.
HORDOZHATÓ MINI AUDIÓ CD LEJÁTSZÓ
lejátsza a 8 cm-es audio CD lemezeket és a 8 cm-es MP3 lemezeket, CD, Digital Audio, CDROM Mode 1, 2, Multi Session CD EXTRA lemezformátumok támogatása, 4 beépített hangszín, LCD kijelző, 12 óra folyamatos lejátszás, Sennheiser fülhallgató

39990.-

Freecom BEATMAN FLASH 64 MB
HORDOZHATÓ MP3 LEJÁTSZÓ
64 MB beépített flash memória, 128 MB méretű Smart Media bővítési lehetőség, 100%-os rázkódásvédelem, 1 elemmel akár 9 órás lejátszás, grafikus kijelző négy sorban, digitális hangszínszabályozó, USB csatlakozó, tartozékok: USB kábel, Sennheiser fülhallgató, telepített Digital Audio, manager szoftver, 3 db design előlap

64990.-

Freecom BEATMAN
FLASH RECORDER 128 MB
MP3 FELVEVŐ ÉS LEJÁTSZÓ
128 MB beépített memória felvétel akár hifiről, TV-ből vagy rádióból, USB port, Digital Audio Manager szoftver, távirányítós Sennheiser fülhallgató, 100%-os rázkódásvédelem, diktafon funkció, 4 soros grafikus Display háttérvilágítás, ID tag támogatottság, 4 beépített hangszín, övtáska

89990.-

Freecom BEATMAN
FLASH RECORDER 256 MB
MP3 FELVEVŐ ÉS LEJÁTSZÓ
256 MB beépített memória felvétel akár hifiről, TV-ből vagy rádióból, USB port, Digital Audio Manager szoftver, távirányítós Sennheiser fülhallgató, 100%-os rázkódásvédelem, diktafon funkció, 4 soros grafikus Display háttérvilágítás, ID tag támogatottság, 4 beépített hangszín, övtáska

Araink az áfát tartalmazzák. Csak háztartásban használatos mennyiségeket szolgálunk ki. Araink a megjelenéstől számítva a készlet erejéig vagy 3 napig érvényesek. Nyomtatási hibáért felelősséget nem vállalunk. Egyes termékeinket szimbolikus fotóval ábrázoltuk.

MediaMarkt

TV • Videó • CD • DVD • HiFi • Computer • Telekommunikáció • Háztartási készülékek • Fotó

DISCIPLES II: GUARDIANS OF THE LIGHT

Fejlesztő: Strategy First **Kiadó:** Strategy First **Web:** www.disciples2.com

A játékpiac történéseit tárgyilagosan szemlélő számára eleve gyanús, ha egy – amúgy szép és jó – körökre osztott stratégiai játékhoz egyszerre két kiegészítőt is bejelentenek. A hangzatos és termetes újdonságlistának eleve nem hisz, ám mégis képes meglepődni, amikor kezébe kapja az anyagot, és abban több régiséget talál, mint nóvumot...

A körökre osztott fantasy stratégiák masszív rajongótáborral rendelkeznek. Három nagy név uralja a piacot: a jó öreg HoMM-széria, az Age Of Wonders és a Disciples, amelynek második része jó másfél éve jelent meg a Strategy First saját fejlesztésében és kiadásában. Jómagam Heroes-rajongó vagyok, ám mint a stílus híve, kipróbáltam az SF munkáját is. Első ránézésre gyönyörűnek találtam, aztán a később még emlegetésre kerülő, rettentő tutorial elvette a kedvemet a dologtól, nem igazán volt türelmem magamtól kisakkozni a játék mechanizmusát, ismerkedésünk ezen a ponton félbeszakadt. Most elővettem, nekihasaltam, tetszett is a dolog, bár még mindig jobbnak tartom a HoMM-ot, de ez ugye magánügy. Tettem mindezt azért, mivel a postás befutott az említett kiegészítőpáros első részével. Aztán majdnem utánaszaladtam a jóembernek, hogy itt valami súlyos tévedés történt...

Hogy is van ez, kérem? Eleve gyanús volt a kétlemezes, egygigás kiegészítő, még ha önálló verzióról is van szó, aztán a telepítés és az első tapogatózás után eléggé megkeveredve ültem a monitor előtt. Rákattintva a Tutorial pontra az alapjáték fent említett borzasztóan használhatatlan, rossz emlékű oktatópályája indult el, aztán a New Saga kiválasztásánál máris játszhattam a Dark Prophecy pályáin. Első rémületemben felrohantam az Internetre tájékozódni, és „megnyugodtam" – ez a csomag tulajdonképpen egy Gold Edition, ugyanis valóban tartalmazza egy az egyben az eredeti játékot is! Ennek tükrében viszont felettébb izgat, mit fog tartalmazni setét párja, a Servants of the Dark – ha ugyanilyen felállást kínál, az azt jelenti, hogy a csontkemény rajongók három alapjáték és két kiegészítő birtokosai lesznek pár tízezer forintért, ami egyrészt luxus, másrészt személyes véleményem szerint eszement marhaság. Az emlegetett új küldetésválasztás amúgy a következőképp néz ki: bejutsz arra a képernyőre, ahol kibökheted a neked szimpatikus fajt. Ha az Empire vagy a Mountain Clan a kedvenced, jön a következő kérdés, hogy a DP vagy a GoL misszióiba vágsz-e bele. Ha a sötét oldal két faja, a Legions of the Damned vagy az Undead Hordes a favoritod, ott a DP és az SoD a két választható ág, ám ha utóbbira kattintasz, megjelenik a figyelmeztetés, hogy ehhez meg kell vásárolnod azt a kiegészítőt. Remélem, tetszik érteni. Erre mondják: ügyes...
Ha az új anyagot óhajtod kipróbálni, jön a következő nagy ötlet, nevezetesen a megoldás arra a látszólagos problémára, hogy lehet egyszerre kiszolgálni a régi motorosokat és a játékkal most ismerkedőket. Ahhoz ugyanis, hogy a kiegészítőkkel játszhassunk, legalább tizes szintű, vagy ennél erősebb vezérekre van szükségünk. A veteránok valószínűleg saját, az eredeti kampányokból vagy a skirmish meccsekből kiexportált kedvenc karakterüket fogják használni (ha még megvan valahol egyáltalán merevlemezed rettentő bugyraiban). Ám akik most vágnak bele a kalandozásba, azok előtt két út áll: vagy nekiülnek az originális saga végigtolásának, hogy „előállítsák" a megfelelő karaktert, vagy – és itt jön az ötlet – az első CD Bonus könyvtárában találnak pont egy tucat 12-es szintű hadvezért, minden fajhoz hármat. (Könyvtárszerkezet nélkül kell átmásolni, tehát csak az .ldr kiterjesztésű fájlokat a telepített játék Exports alkönyvtárába – minderről a readme emlékezik meg pár szóban, ami az SF szokásos szerencsétlenkedése játékostájékoztatás címén.) Az biztos, hogy pénzügyileg nagyon ott vannak a Strategy First szakijai, ám a marketingesek is csúcson voltak, ugyanis a korábban beígért dolgok erősen a „mókusvakítás" kategóriába esnek, amit rögtön a játék külcsínén lemérhetünk.

Még mindig szép, de... A Disciples 2 fő erénye a szépsége. A játék valóban művészi munka, aki nem látta, egyszer nézze meg, érdemes, valóban öröme a szemnek. Az SF összes anyagában olvashattuk az újdonságok között a hangzatos Multiple resolution support és Direct 3D support for improved performance mondatokat.

Lézerirányzék-átok, vagy mi a szösz?

Minirobbanások a Rancor-ketrec felett

A jegesmedve meglepő ellenfél a lovagoknak...

Lovagok, elhagyott gyárteleppel a háttérben

Nem vagy te egy kicsit kicsi sárkánynak?

Öko-katasztrófa a folyómedernél...

Nos, van és mégsincs... Valóban, az eredeti 800x600 mellett van 1024x768 és 1280x1024 (csak 16 biten), – ám ezek a felbontások csak a kalandtérképen élnek, az összes többi (csata- és városképernyő – ezek között találunk pár újat –, sőt még a menük is) 800x-600-ban marad egy egyszínű háttérkép előtt. Megoldás erre is van: a fent említett Direct3D és a Stretch to Full-screen kipipálása. Előbbi mellett ott olvashatjuk, hogy hivatalosan nem támogatják a fejlesztők (ez az a support, ami nem support). Mindezeket kiválasztva marad az alapfelbontás, ám széthúzva a megfelelő képernyőméretre, ami elmosott és rém gusztustalan eredményt szül, mint mikor otthon a fáradságos munkával kiszínezett kifestőkönyvre rápisil a kutyus. Ezért kár volt... (Fentieket egyébként egy külön programból – ConfigEditor.exe, illetve Game Configuration menüpont – érhetjük el!)

Régi problémák, kevés újdonsággal. Az alapprobléma a játékkal ugyanaz, mint elődjével: feltápolt seregünket nem vihetjük magunkkal, így hiába veterán vezérünk rutinja, ha minden alkalommal elölről kell kezdeni a csapatépítést – ráadásul a pályák pofátlanul kemények, magyarul az ellenségek seregei is az egyre erősebb hadvezérhez vannak belőve, így jószerint csak főhősünknek lenne esélye ezen találkozások túlélésére – ha három kör után nem egyedül állna a csatamezőn a félig sebzett 3-4 szörnyeteggel szemben... A játék amúgy is híresen nehéz volt, most a könnyű fokozat valóban emészthetőbb, érdemes a játékkal most ismerkedőknek ezzel kezdeni. (Nekik viszont ajánlott vagy a neten utánanézni a játék kezelésének, esetleg tapasztalt rókákat megkérni az eligazításra, mert az emlegetett tutorial mindenre jó, csak arra nem, hogy az emberfia megtanulja a játék alapvetéseit... a kézikönyv pedig mindehhez roppant nagyvonalú skiccekkel járul csak hozzá.)

Az új küldetésekben egyébként jóval több magas szintű egységgel fogunk összefeszülni, mint eddig, ami elég nagy kihívás, és erre ráfoghatjuk, hogy újdonság, hiszen amúgy a 15 új skirmish/multiplayer scenario semmi egetrengető nóvummal nem szolgál. Igazából a két miniküldetés éri meg az árát, tovább folytatódik a szétszakított királyság története, a jó és gonosz örök harca, etcetera, etcetera. Arra már nem futotta a kiadó költségvetéséből, hogy az előző játékhoz hasonló igen hangulatos audiokommentárokkal emelje a színvonalat, ami elég nagy blamázs, és megint csak a játékosok pénztárcája elleni aljas támadásként értékelem. Mint ahogy az említett beharangozókon és reklámokon felhánytorgatott temérdek újdonság jó része sem más, mint amit a jó pár, ingyenesen letölthető patch hordozott magában az eltelt másfél év alatt – vagyis egy régi, vérbeli rajongó, aki rendületlenül rakta fel az újabb és újabb foltozásokat, a pár új karakteren kívül semmi újat nem fog találni az anyagban. A csaták gyors lejátszása (Auto Resolve), a picit fejlettebb AI (például nem szakítja meg olyan gyorsan a szövetséget) vagy a 144x144-es térképméret mind ilyen (ezek a tavaly márciusi, 1.2-es patch részei voltak – egyébként a D3D opció is elérhető volt már az 1.1-es foltozás óta), vagyis megint visszatértünk a Gold Edition témakörébe.

További újdonságok nyomában. A fejlesztők ígértek még egy véletlenszerű pályagenerátort, melyre sokan ráizgultak. Valami ilyesmi valóban van: elindítod a különálló (!) küldetésszerkesztőt, kiválasztod a térkép méretét, majd Map és Random Map. Itt már csak tucatnyi kapcsolót kell kiválasztanod (kristályok, városok, csapatok, kincsek stb. száma), és előáll a térkép, amin aztán még fél éjszaka fényezhetsz, hogy valami játszható eredményhez juss. Többjátékos üzemmódban egyetlen nóvum az új chat-ablak, no meg az említett pár új pálya, a többi nem változott. Igazából ami nekem tetszett, az a két új zeneszám, és a pár háttérkép a 2. korongon, ez utóbbiak egyébként egy 30 megás portfolió részét képezik, mely önállóan indítható (flash-es alkalmazás), és a játék művészi rajzait és grafikai vázlatait nézegethetjük egy gusztusos felületen, zeneszó mellett – bár szerintem jobb e nélkül, a Source könyvtárban benne van az összes, jóval nagyobb felbontásban.

Summázat. Összefoglalva azt kell mondanom, hogy marketing és pénzügyi szempontból jól felépített anyaggal van dolgunk, ami egyértelműen a tisztelt játékosok zsebébe kíván jó mélyen belekotorni (jómagam nem kis malíciával átkereszteltem a kiadót (Money First) Strategy Next-re). Az értékelésnél épp ezért nehéz dolgom volt, hiszen nem tudtam egyértelműen szétválasztani az alapművet a kiegészítőtől, így egy átlagolt eredményt próbáltam kihozni.

Mindezek mellett (és figyelembe vételével) a GoL ajánlott vétel a rajongóknak, akik az eredeti játékot ezután kitehetik a falra dísznek, és a már emlegetett „aranykiadás” mivolta miatt mindazoknak, akik szeretik a körökre osztott stratégiákat, és még nem ismerik a Disciples II-t – s kellő bátorsággal, találékonysággal és/vagy tapasztalattal rendelkeznek a „terra incognita”, azaz a nagy ismeretlen felderítésére. Mindkét csoport tegye félre azonban a zsebpénzt, mivel a teljes csomaghoz szükség lesz a hamarosan debütáló Servants of the Dark megvásárlására is, újabb 20 dollárnak megfelelő valutáért. Hogy a mindösszesen 40 dollárt megéri-e kiadni kéttucatnyi új pályáért, négy rövid, ám elég nehéz küldetésért, pár jó zenéért és szép háttérképért, no meg a ma már bagóért vesztegetett alapműért, azt ki-ki döntse el a maga belátása szerint...

STRATEGY FIRST

A kanadai céget négy úriember: Don McFatridge, Steve Wall, Richard Therrien és Dave Hill alapította 1990-ben, első munkájuk a honfitárs Sir Tech egyik korai RPG-jének művészi és grafikus tervezése volt. A következő két évben olyan cégekkel kötöttek szerződéseket, mint az Empire Interactive vagy a Lucas Arts, majd elkészítették első játékukat Solid Ice néven, de az igazi sikert a Man of War nevű tengeri RTS hozta meg, majd jött a Disciples: Sacred Lands, mellyel igazi nevet szereztek maguknak a szakmában. (Legutóbbi fejlesztésük az O.R.B. „lehetett volna jobb is” űrstratégia.)

Kiadóként igen jó érzékkel nyúltak és nyúlnak bele a jóba, hiszen olyan címek állnak listájukon, mint a Kohan, az Europa Universalis I és II, a Sudden Strike vagy a Cossacks, no meg kis hazánk egyik büszkesége, a Digital Reality készítette Platoon. (Természetesen ezeknek észak-amerikai kiadása, hiszen a legtöbbjük európai kiadója más, de ez ma már törvényszerű a szakmában.) Mindenesetre tény, hogy a két székhelyen (Montreal, Ottawa) több mint 100 főt foglalkoztató cég mára a piac meghatározó szereplőjévé vált.

]{redenc

75%

grafika	22/25
zene/hang	10/15
játékélmény	30/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

PRO: AMI JÓ VOLT AZ ELŐZŐBEN, PLUSZ A FINOMÍTÁSOK
KONTRA: MARÉKNYI ÚJÍTÁS, HIÁNYZÓ KOMMENTÁROK

MINIMUM GÉPIGÉNY
PII 233, 32 MB RAM, VGA 8MB, 1.1 GB HDD

ARENA
Heroes 3: Armageddons Blade	85%
Heroes 4: Winds of War	60%
Disciples 2	84%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

A hőskorban a játékokat két-háromfős csapatok készítették. Azóta sokat változott a világ, a játékfejlesztés sokmilliárd dolláros üzletté nőtte ki magát, s egy-egy játék stáblistája a filmekéhez hasonlóan kilométer-hosszú, nem ritkán száz névnél is többet számlál. Él ebben az iparágban egy régimódi fickó, aki ragaszkodik a kis csapathoz, magára vállal minden programozási és design-munkát, és legfeljebb egy grafikust és egy zenészt tűr meg maga mellett. Ezenfelül nagy ívben tesz a multiplayerre, a 3D-re, és az erőszakos játékok népszerűségére – és ennek ellenére a játékai rendre sokmilliós eladású bestsellerekké válnak.

A MAGÁNYOS FARKAS

CHRIS SAWYER

Bár fizimiskája alapján akár még ma is egyetemistának nézhetnénk, Chris Sawyer már közelebb van a negyvenhez, mint a harminchoz: ‘67-ben született Skóciában, ahol a mai napig is él és dolgozik. Mindig is programozónak készült, és már a középiskola mellett elkezdett játékokat írni először BASIC-ben, majd hamar rákapott az assembly nyelvre. Az első „igazi” játéka Missile Kommand néven terjedt el ’84-ben, ezt az iskola Memotech MTX gépén írta. A Glasgow-i Strathclyde University egyetemen mikroprocesszor-rendszereket és programozást tanult, és emellett folytatta a játékírást is – ’88-ban, amikor lediplomázott, logikus lépésnek tűnt számára a játékiparban elhelyezkedni, „csak amíg valami normális állást nem szerez”.

A bökkenő az volt, hogy annyira élvezte a játékprogramozást, hogy egyre kisebb lelkesedéssel keresett más állást... Első komolyabb munkái a kilencvenes évek elején klasszikus Amigás játékok PC-s konverziói voltak az akkoriban fénykorát élő, mára elfeledett Rainbird kiadó szárnyai alatt: a legendás Elite PC-verziója Elite Plus néven, majd a folytatás Frontier: Elite 2, aztán az Electronic Arts repülőszimulátora, a Birds of Prey. Már ekkor is feltűnést keltett egyedi munkamódszerével, miszerint csak assemblyben kódol, és nem tűr meg maga mellett se más programozót, se más designert, grafikust is legfeljebb egyet-kettőt. A különc munkastílus ellenére Chris konverziói nagyszerűek voltak, és a PC képességeinek kihasználása miatt minden esetben magabiztosan múlták felül az eredetiket. A portolással töltött évek alatt összeállt Chris aranycsapata: Simon Foster, az iszonyatos teherbírású grafikus, hősünk jobbkeze, valamint Allister Brimble zenész-hangmérnök, aki kisebb istenségnek számít a szakmában, olyan produkciók zenei aláfestése fűződik a nevéhez, mint az UFO: Enemy Unknown, a Superfrog, a Mortal Kombat, a Tony Hawk-sorozat vagy a Dungeon Master 2. Két társával emberünk ’94-ben meg is alapította a Chris Sawyer Productions céget.

Ha elindul a vonat... Az új cég első saját játékához bevallottan Sid Meier legendás Railroad Tycoonja szolgáltatta az inspirációt. Chris olyasmit szeretett volna, ami kevésbé komplex, viszont nagyobb területet fog át, szórakoztatóbb, könnyedebb, játékosabb. Az Interactive Transport Simulation munkacímen futó játékba így hősünk a vonatok mellett betett még egy rakás más közlekedés-típust: közúti áru- és személyszállítást, repülőgépeket, hajókat... A játék világa egyszeriben életre kelt, minden mozgott, működött, és ez olyan hangulatot adott a játéknak, ami bizony felülmúlta az etalon Railroad Tycoont is. Egyedül az AI-val akadtak gondok, veterán játékosok még emlékezhetnek a gépi játékos által épített borzalmas cikcakk-vasútvonalakra... Chris nem kis bátorságról téve tanúbizonyságot egy év fejlesztés után a 90%-ban kész verzióval éppen Sid Meier cégét, a MicroProse-t kereste meg. Sid ahelyett, hogy felháborodott volna az ötletlopáson, azonnal vevő volt a játékra, sőt ragaszkodott hozzá, hogy saját klasszikusára rímelve Transport Tycoon cím alatt jelenjen meg (ezzel indult meg a Tycoon-klónháború: mivel Sid elfelejtette levédetni, máig boldog-boldogtalan használja a játékai névadásában – ellentétben például a Sim szócskával, amit csak a Maxis írhat a játékai dobozára). A játék felemás fogadtatásra lelt: Európa valósággal imádta, százezrek keltek el belőle hónapról hónapra, az újságok Sid Meier trónfosztásáról cikkeztek – de Amerikában szinte nyom nélkül tűnt el a süllyesztőben. Chris rekordsebességgel, egy év alatt két kiegészítőt is megírt: a World Editor a küldetés-szerkesztővel és a modemes multiplayer játék lehetőségével aratott, míg a Deluxe változat már direkt Windows alá készült, és négy új alternatív játékvilágot kínált.

Hullámvasút: egyszer fenn... A Transport Tycoon sikere nyomán Chris ’96 végén belevágott az igazi folytatásba. A következőket tűzte ki maga elé célnak: az új játék legyen még inkább könnyed és szórakoztató, legyen humorosabb, legyen az amerikai piac számára is fogyasztható, és ami a legfontosabb: legyen olyan a témája, aminek jóval élvezetesebb a fejlesztés korai, kutatási fázisa. A vonatos téma addig-addig alakult a kíva-

„A Rollercoaster Tycoon a többi játékomhoz hasonlóan nem számít igazán nehéznek a hasonló stratégiai játékok között. Az én filozófiám szerint nem a játék *ellen* kell játszani, hanem a játék*kal*: magának a játék folyamatának kell élvezetesnek lennie, nem(csak) a győzelemnek. Persze sokkal nehezebbé is tehettem volna a játékot, de ezzel csak azt értem volna el, hogy a könynyed, pozitív játékélmény frusztrálóvá lett volna – úgy meg mi értelme az egésznek?”
– Chris Sawyer

nalmaknak megfelelően, míg egészen más formát öltött, míg végül White Knuckles („elfehéredő ujjpercek”) munkacím alatt egy hullámvasutakat a középpontba állító vidámpark-szimulátor lett belőle. Chris világéletében utálta a hullámvasutakat, mióta hét éves korában rettentően rosszul lett egy vidámparki hétvége során. Húszéves korára szedte össze a bátorságot, hogy újra felüljön, de az eredmény ismét csak katasztrofális volt. Saját bevallása szerint a hullámvasutak mérnöki és pszichológiai szempontból vonzották, amikor a játék alapjait kitalálta, és sosem gondolta volna, hogy valaha újra személyesen próbálja ki a mókát. Sid Meierék erről mit sem tudva minden további nélkül vevők voltak az ötletre, hiszen náluk Chris már bizonyított a Transport Tycoonnal – egyetlen kifogásuk ismét a címmel volt kapcsolatos, s a megoldás is hasonlóan született meg, így a végleges cím Rollercoaster Tycoon lett. Chris ismét maga köré gyűjtötte komoly két főt számláló csapatát, Simont és Allistert, és elindult „kutató körútra” Amerikába. Nem kevesebb, mint 14 vidámparkot látogattak végig egy hónap alatt, s közben megtörtént a csoda: Chris megszerette a hullámvasutakat! (Olyannyira, hogy ma, a bestsellerré vált Rollercoaster 1-2 bevételeiből éppen sajátot építtet magának a háza kertjében!) A fejlesztés sokkal nagyobb falatnak bizonyult, mintsem bárki gondolta volna. Mivel Chris az alacsony gépigény miatt elutasított mindennemű 3D-t, az izometrikus nézetű grafika elkészítése irtózatos mennyiségű munkát rótt Fosterre: minden grafikai elem minden animációs fázisát meg kellett rajzolni minden lehetséges nézőpontból, ahogy csak a játékos szeme elé kerülhet; ez esetenként több száz nézeti képet jelentett (a csúcstartó a „flying coaster car” hullámvasút-kocsi 2832 (!) animációs fázisa). Persze Chrisnek sem volt olyan könnyű dolga, amilyennek a játékra először ránézve tűnik: olyan programot kellett írnia, ahol az AI egyszerre akár 5000 vidámpark-látogató ténykedéseit irányítja, emellett a hullámvasutakat működteti valós fizika alapján, a vendégek számára kiszámolja az egyes vasutak ezernyi faktorát (szórakoztatás, „hányinger-keltés”, izgalom, stb.).

A munka végül két évig tartott, de már a kiadás napján bebizonyosodott, hogy minden pillanata megérte. ’99 márciusában a játék azonnal az eladási lista élére ugrott, magabiztosan legyőzve a nagy konkurens Bullfrog-féle Theme Park Worldöt, s az év végi elszámolásnál egymillió fölötti eladott példányszámmal (csak a világpiac kb. felét jelentő USA-ban!) az év bestsellere lett. A Rollercoaster Tycoon csak a Sims-hez foghatóan hosszú időt töltött az eladási listák élmezőnyében, 2000 decemberében, a karácsonyi szezon kellős közepén, majd’ két évvel a megjelenése után egy hónapra még vissza is tért az első helyre! Persze a kiadó, a MicroProse-t időközben felvásárolt Hasbro nem hagyta annyiban a dolgot, és két kiegészítő lemezt préselt ki hősünkből. Az Added Attractions (az amerikai címet a kiadó az utolsó pillanatban Corkscrew Follies-ra változtatta, nem kis káoszt előidézve a rajongók között), és a mindössze négy hónap alatt elkészült Loopy Landscapes (Anglia legmenőbb vidámparkjai, az Alton Towers és a Blackpool Pleasure Park hullámvasutaival) újabb óriási sikereket arattak, bár igazán eredeti újdonságokat egyik sem hozott. A Rollercoaster-sikerszéria csak nem akart lecsillapodni, és egészen hihetetlen hullámokat vetett: a már említett Alton Towers például megvette a játék zenéjét, hogy azzal csalogassa a rajongókat a játékban látott hullámvasutak eredeti verzióinak kipróbálására. 2000 augusztusában John Wardley, Európa leghíresebb hullámvasút-tervező mérnöke (érdemes rápillantani a honlapjára a http://www.john-wardley.demon.co.uk/ címen!) egy interjúban megemlítette, hogy a Rollercoaster Tycoon annyira élethűen szimulálja a hullámvasutak működését és a közönség reakcióit, hogy a munkájához teszteszköznek használja!

…egyszer lenn. A Rollercoaster diadalmenete közben ismét változott a kiadó Chris feje fölött (a változatosság kedvéért most az Infogrames vásárolta fel a Hasbro Interactive-ot), s az új gazda természetesen nem óhajtotta az aranytojást tojó tyúkot kihasználatlanul hagyni. Chris kénytelen-kelletlen belevágott a folytatásba, amin sajnos erősen meg is látszott a lelkesedés hiánya. A változatlan grafikus motor által nyújtott látvány 2002-ben már igencsak kopottasnak tűnt, a kisebb-nagyobb újítások, a küldetésszerkesztő, John Wardley közreműködése és Amerika legnagyobb hullámvasútpark-hálózata, a Six Flags licence sem tudta megmenteni a játékot. Mire kiderült, hogy az új Rollercoaster lényegében azonos a régivel, de még a csomagolás sem változott különösebben, a játék már többszázezer eladott példányon túl járt. Chris és kis csapata azóta a legnagyobb titokban dolgozik („fedőtevékenységként” összedobták fél év alatt a Rollercoaster Xbox-verzióját, és kötelességből a második rész Wacky Worlds című kiegészítőjét), hogy min, azt senki sem tudja. Csak abból a megjegyzésből tudunk kiindulni, amit hősünk egy interjúban ejtett el a RC2 fejlesztése közben, és ami szerint nagy álma a Transport Tycoon folytatása lenne…

Hancu

GOTHIC II
VÉGIGJÁTSZÁS

Fejlesztő: Piranha Bytes **Kiadó:** Jowood **Web:** gothic.rpgdot.com

Myrtana királyságára nehéz idők járnak. A háború az orkokkal vesztésre áll, és a királynak mágikus ércre van szüksége, hogy a katonáinak fegyvereket és páncélokat kovácsoltathasson. A birodalom összes bűnözőjét a khorinisi bányakolóniára száműzik ércet fejteni, és nagyhatalmú mágusok egy védőburkot vonnak a kolónia köré. Ám a varázslat félresikerül, és tökéletes börtönbe zárja a kolóniát: befelé lehet menni, de kifelé nem. Az elítéltek időközben megölik fogvatartóikat, és átveszik a hatalmat az ércbányászat felett. A királynak nincs más választása, alkudnia kell az ércért: minden hónapban felszerelést, ételt, italt, fegyvereket, sőt, nőket küld a kolóniára a drága ércért cserébe. Jön azonban egy hős, aki a kolóniára kerülése után hamarosan fenekestül felfordít mindent, és hosszú kaland után legyőzi a démont, aki a védővarázslatot megváltoztatta. A mágikus burok megszűnik ugyan, és az elítéltek szétszélednek Khorinis szigetén, de a gonosz utolsó leheletével seregnyi szolgáját idézi a szigetre, hősünkre pedig rászakad a démon több száz éves temploma...

A játékban a fejlődés alapja a tapasztalati pont (XP), ezt szörnyek megöléséért és küldetések teljesítéséért kapod. Amikor a tapasztalati pontod elér egy bizonyos mennyiséget, szintet lépsz: életerőd megnő 12-vel, és kapsz 10 Tanulás Pontot (TP), amiből különféle dolgokat tanulhatsz. A megtanulható, illetve fejleszthető dolgok a következők: tulajdonságok (erő, ügyesség, mana) és fegyveres jártasságok (egykezes és kétkezes fegyverek; íjak és számszeríjak); egyszerű képzettségek (zárnyitás, zsebmetszés és lopakodás), valamint fejleszthető képzettségek (alkímia, kovácsolás, rúnakészítés, mágia és vadászat).

A tulajdonságokat és fegyveres jártasságokat 1 TP-ért 1-gyel növelheted, az egyszerű képzettségek 5 TP-be kerülnek, míg a fejleszthető képzettségek minden egyes része 5-5 TP-ért tanulható meg. Ahhoz, hogy megtanulj valamit, először találnod kell egy tanárt, aki ért az adott dologhoz, és valahogy rá kell venned, hogy tanítson. A fegyvereknél fontos még, hogy a közelharci- és a lőfegyverek kétkét képzettsége kapcsolt, ami annyit tesz, hogy ha az egyik magasabb szinten van, akkor csak úgy tudod fejleszteni, hogy az alacsonyabbat is fejleszted. A szintek: képzetlen (10-29%), harcos/lövész (30-59%) és mester (60%+).

Az erő a közelharcos fegyverek használatához kell, illetve kritikus ütéseknél hozzáadódik ezek sebzéséhez. Ügyességre van szükséged a lőfegyverek használatához (hozzáadódik a sebzéshez is), valamint a tolvajképességekhez (zárnyitás, zsebmetszés), míg a mana a varázslatok elmondásához kell. A közelharci jártasságok a kritikus ütések esélyét növelik, lőfegyverek tanulásával pedig a találati esélyed javul. A zárnyitást mindenképpen érdemes megtanulni, nagyon sok ládát csak így tudsz kinyitni. A zsebmetszés a tolvajcéh küldetéseihez kötelező, de elég magas ügyességgel rengeteget kereshetsz vele, és még XP-t is kapsz a sikeres lopásokért. A lopakodással tudsz az emberek házaiba bemenni, amikor alszanak, vagy akár a szörnyek mögé is lopózhatsz. Az alkímia a varázsitalok és elixírek elkészítésének művészete, a kovácsolással saját készítésű kardokat csinálhatsz, a vadászat pedig arra való, hogy a megölt állatok és szörnyek tetemeiből kinyerj bizonyos testrészeket. A mágia és a rúnakészítés csak varázslónak kell (más nem is tudja tanulni), az első azt határozza meg, hogy milyen erős varázslatok használatára vagy képes, a

második pedig a varázslatok tényleges elkészítéséhez kell. Ehhez mindig szükséged van egy üres rúnakőre, a varázslat tekercsére és az anyagi komponens(ek)re.

Ennyi elég is a szabályokról, lássuk a végigjátszást. A fontosabb dolgokra kitérek ugyan, de nem írom le minden egyes tárgy helyét, próbáld meg minden helyszín környékét bejárni, és szedj össze mindent, amit csak tudsz. A hátizsákod korlátlan méretű, próbálj meg mindent megtartani, sőt, a harmadik fejezetig ne is adj el semmit, csak ha feltétlenül szükséged van a pénzre valamihez – majd ott meglátod, hogy miért. Azokat a növényeket, amelyek értéke több, mint 20 arany, semmiképp ne edd meg, ezek az elixírek komponensei (sőt, a játék elején tarts meg minden növényből legalább egyet, nemsokára szükséged lesz rájuk)! Az ellenfeleket ugyanígy nem írom le, mert ezzel az információval megtölthetném az egész újságot, általában ha azt írom, menj el valahová, ott csak olyan ellenfelek vannak, akiket meg tudsz ölni (vagy van olyan út oda, ahol csak ilyenek vannak). Ha valahol csak annyit írok, hogy beszélj egy szereplővel, akkor kérdezz meg tőle mindent, amit tudsz. Ha speciális kérdés vagy válasz kell egy küldetéshez, azt megemlítem külön is. Ha valakit sehogy nem tudsz megverni, akkor azzal később, egy-két szintlépés után próbálkozz újra. Próbáld meg minden fejezet végén bejárni a térképe(ke)t, és ölj meg mindenkit, akit csak tudsz. Mindennél fontosabb viszont, hogy ments sűrűn.

ELSŐ FEJEZET:

Járd be Xardas tornyát, majd a toronyból kilépve egy úton találod magad, ez vezet a városba. Indulj el rajta, és rövidesen meglátsz egy tavat az út mellett. Indulj el a tó partján balra, és a fák között találsz egy íjat néhány nyílvesszővel. Menj vissza, és indulj el a másik irányba is. Erre egy barlangot találsz, ezt kutasd át, és a másik végében találsz egy kijáratot egy kis völgybe, itt beszélj Lesterrel.

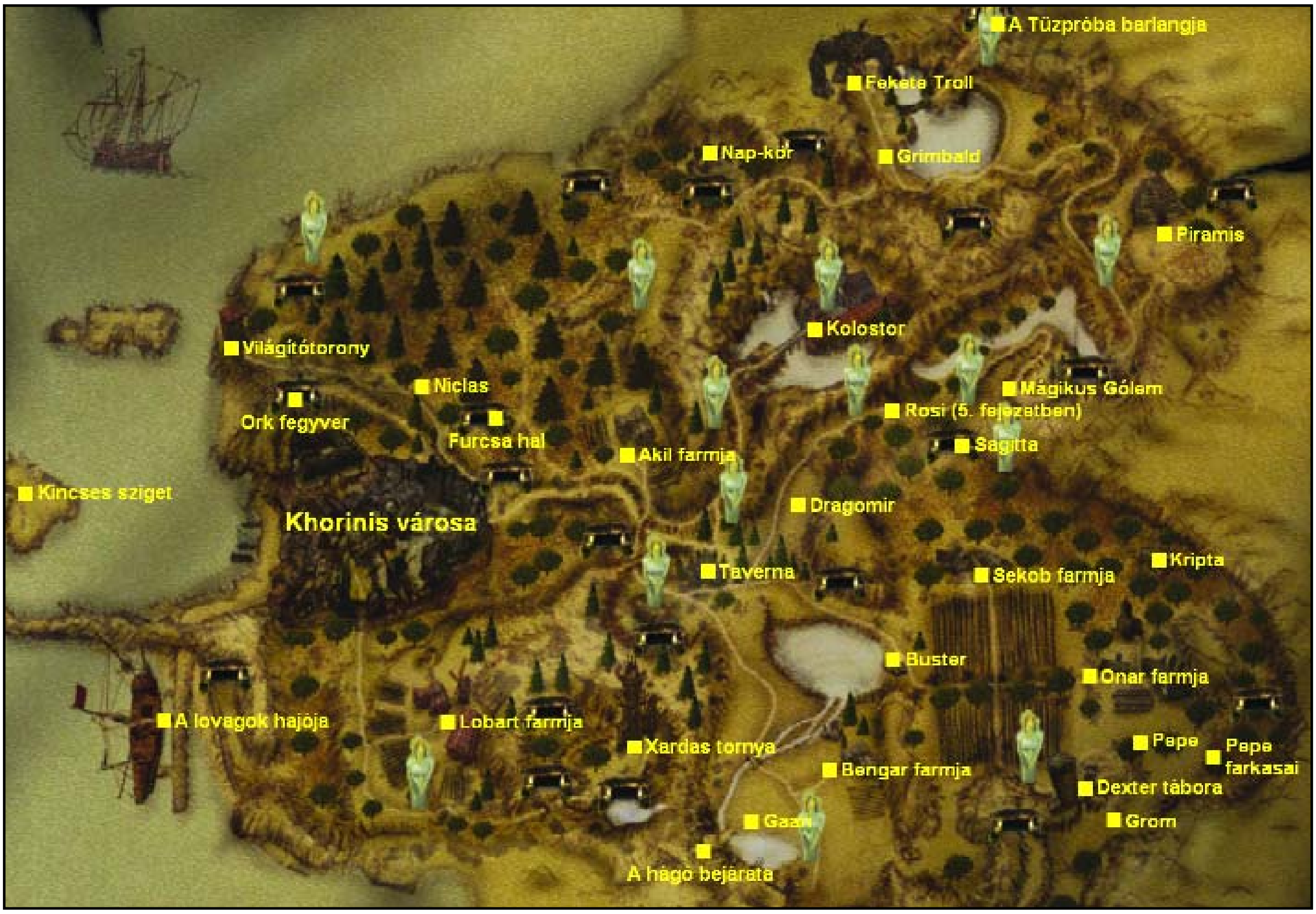
Menj vissza az úthoz, és kövesd tovább a város felé. Nemsokára egy bandita állja utadat, mondd neki, hogy a hegyekből jössz, és tudd meg tőle, hogy hívják a vezérüket. Ezután öld meg a banditát, majd a lépcsőt követve egy barlangban intézd el a társait is. Ha megvan, menj tovább az úton, és egy kanyar után elágazáshoz érsz, itt ül Canthar egy padon. Beszélj vele, ne fogadd el az ajánlatát, viszont vegyél tőle egy serpenyőt. Fordulj be jobbra Lobart farmjához, és beszélj Lobarttal. Az első feladata, hogy szedd össze a kertjében a répákat. Tedd ezt, és elküld a répákkal a feleségéhez. Őt a házban találod, beszélj vele, és add oda neki a répákat, majd a serpenyőt is. Beszélj Maleth-szel a répakert mellett (mondd meg neki, hogy megölted a banditákat), majd keresd meg Vinot a földeken az út másik oldalán, és adj neki egy üveg bort. Beszélj Lobarttal újra, és vedd meg tőle a munkaruhát, amit rögtön vegyél is fel (a házban, egy ládában találod). Mielőtt továbbmész, a pajtában aludj délig.

Menj vissza az elágazáshoz, ahol Canthart találtad, és menj tovább a város felé. A kapuban az őröknek mondd azt, hogy Lobart farmjáról jössz, és a kovácshoz szeretnél menni. Beszélj Ruperttel, akit rögtön balra találsz, majd menj be Matteo boltjába, és beszélj vele is. Meg kell nyerned magadnak a város öt mesteremberének támogatását, ezek: Matteo (a kereskedő), Bosper (a vadász), Thorben (az asztalos), Harad (a kovács) és Constantino (az alkimista). Beszélj mindegyikükkel (a környező házakban találod őket). Bospernek hat farkasprémet kell hoznod (ehhez megtanulhatod a prémek lenyúzását, de enélkül is meg lehet oldani a feladatot), Haradnak egy ork fegyverre, Constantinónak pedig egy csomó növényre van szüksége. Thorben akkor segít, ha megáldanak az istenek, míg Matteónak a pénzét kell visszaszerezni.

A Thorben mögötti házban beszélj Grittával, szakítsd félbe a monológját, és kérd tőle Matteo pénzét (mondd meg, hogy adja el a ruháit). Vidd vissza a pénzt Matteónak, majd indulj el Harad műhelyénél lefelé, a kikötőbe. Az első helyen, ahol tudsz, fordulj le jobbra, és a városfal mellett menj tovább. Itt találod Alwint, kérdezd meg, mi baja. Menj a háza másik oldalára, ott Fellan a házát javítja. Kérd meg, hogy hagyja abba, majd miután ez nem segít, verd meg, és próbáld újra. Ez már elég lesz, menj vissza Alwinhoz a jutalmadért. Folytasd az utad a fal mellett, és egy nagy raktárépület mögött találkozol Alrikkal. Beszélj vele, és hívd ki egy harcra. Miután megverted, hívd ki még egyszer, de azt mondja, jobb fegyver nélkül nem harcol veled újra. A kardját eladta a piacon, ha ezt visszahozod, még tanít is egykezes harcra. Vállald el, és indulj vissza a kovácsműhely felé. Ahogy eléred az utat, amiről a fal mentén lekanyarodtál, menj át a másik oldalra, és ott is indulj el a fal mentén. Itt a házak mögött egy másik kovácsot találsz, illetve a tér végében van egy ház, ahol Ignaz, az alkimista lakik. Beszélj vele, és vállald el a küldetését (ad egy Felejtés tekercset).

Menj vissza a kikötői útra, és ezúttal menj is le rajta, egészen a partig. Az út végén, a rakpart előtt van egy kocsma, ami előtt egy Moe nevű fazon áll. Mivel ő csak le akar húzni rólad egy kis pénzt, menj végig az út bal oldalán, és akkor nem vesz észre. A part mentén az úton menj jobbra. Itt Lares megszólít, beszélj vele Lee-ről, és kérd meg, hogy vigyen el Onar farmjára. Ne indulj azonnal utána, hanem menj még egy kicsit tovább a rakparton, beszélj Jackkel, majd Garvellel. Jack egy padon ül, és szeretné, ha elkergetnéd a banditákat a világítótornyából, míg Garvellnek információra van szüksége a lovagokról. Ha mindkét küldetést felvetted, már elkezdheted követni Larest. Ismét figyelj Moe-nál, és menj az út másik oldalán.

Amikor Lares a templomtéren vezet át (megismered a szentélyről), beszélj Vatrassal, a vízmágussal. Kérd az áldását, és mindhárom kérdésére válaszold az igazat (sárkányok fenyegetik a várost, Xardas mondta, elítélt voltál). Kövesd tovább Larest, egészen a fogadóig. Menj be, és amikor nem lát senki, verd meg Hanna-t, a fogadóst. Ha magához tért, használd rajta Ignaz Felejtés tekercsét, majd menj ki, és tovább Lares után. A piactéren Canthar megszólít, és kér tőled egy szívességet. Vállald el, erre ad egy levelet. Keresd meg Sarah-t, a fegyverkereskedőt, add el neki ezt a levelet, majd menj fel a piactér mellett a kaszárnyába, és kérd el a fejpénzt Andrétól (balra találod). Mire visszamész, Canthar elfoglalta Sarah helyét, kérd el tőle a jutalmad (ha netán Lares



eközben eltűnt innen, akkor menj vissza a kikötőbe, és onnan kövesd tovább). Szintén a piactéren beszélj Jorával, aki elmondja, hogy Rengaru meglopta. Beszélj Rengaruval (állj közel hozzá), vágd a képébe a dolgot, és amikor futni kezd, szólítsd meg újra (ha nem sikerül, akkor kövesd, amíg megáll). Gombold le róla Jora pénzét, de hagyd futni. Add vissza a pénzt Jorának, és kérd el tőle Alrik kardját. Ugyanitt beszélj még Hakonnal is, őt banditák rabolták ki, vállald el, hogy segítesz. Az utolsó, akivel beszélned kell, Zuris, tőle azt tudd meg, hogy honnan szerzi Constantino a növényeit.

Kövesd tovább Larest a kapun át, de amikor ő jobbra fordul az úton, te állj meg, és menj egy kicsit a másik irányba. Az út bal oldalán találni fogsz néhány növényt az alkimista listájáról (sárkányfű, gyógygyökér, tüzes gyökér). Menj ismét Lares után, de ha beértek az erdőbe, megint hagyd ott egy kicsit. Az úttól balra, az erdőben van egy barlang (egy dombon van, kerülj balról). A barlang szájánál a bal oldali emelkedőn találsz még két növényt (ragadozófű, földigyopár). Folytasd az utad Laressel, és egy elágazás után a következőnél ő megáll. Innen nem visz tovább, csak elmondja, hogy merre kell továbbmenni. Itt van egy fogadó is, ide menj be. A fogadóstól vedd meg a páncélt, ha nincs elég pénzed, add el a felesleges fegyvereidet (de csak akkor), majd beszélj Rukharral. Menj fel az emeletre, és a harmadik szobában találsz két farkasprémet (ez az egyetlen szoba, ahová kulcs nélkül is be tudsz menni).
Menj ki a fogadóból, fordulj jobbra, majd a saroknál balra. A következő elágazásnál állj meg. Az előre vezető úton jutsz el Onar farmjára, de még ne menj erre. Válaszd először a bal oldali leágazást, és menj egészen Dragomir táboráig. Beszélj vele, majd a sátrából vedd fel a farkasbőröket. Most már elindulhatsz Onar farmja felé. Az út levisz egy tópartra, és egy ház mellett Buster megszólít. Nyugodtan állj ki magadért, amikor hencegni kezd, és verd meg, amikor megtámad. Ha magához tért, beszélj vele újra.

Menj tovább az úton, és a következő elágazásnál fordulj balra, a szántóföldek között vezető útra. Az út végén egy farmot találsz, és a bejáratnál összefutsz Bronkoval. Ne fizess neki, inkább verd meg. A farmon beszélj Tillel és Balthasarral, majd menj vissza Bronkohoz, és gúnyold ki. Beszélj újra Tillel, és kérd a jutalmadat. Mehetsz vissza az úton az elágazásig, és fordulj balra. Rövidesen összefutsz Festerrel, beszélj vele, és segíts neki megtisztítani a földrablók fészkét. Beszélj vele ismét, és mivel nem akar érte adni semmit, verd ki belőle a részed. Az út végén, a farm előtt találkozol Sentenzával, neki inkább fizesd ki az 50 aranyat. A farm udvarán beszélj Raoullal, Cipherrel, Darral, Wolffal, Torloffal, Hodges-szal és Bennettel, majd ezek után Bodoval is. Mindenkinek mondd azt (is), hogy csatlakozni akarsz a zsoldosokhoz. Menj be a konyhába, és beszélj Jarvisszal is (Sylvio megszólít, sőt, lehet, hogy Bullco is, ne foglalkozz velük). Beszélj újra Torloffal, majd menj be a házba, ami előtt áll (az őrnek mondd azt, hogy Lee-hez jöttél, és régebbről ismered), és a földszinten jobbra lévő szobában beszélj Lee-vel is. Menj vissza Torlofhoz, kérd tőle a Próbát, és válaszd a milíciás feladatot. Beszélj újra Raoullal, köss bele, verd meg, majd beszélj vele újra. Ha harcos akarsz lenni, Torlofnál fejleszd az erődet 30-ra. Beszélj Roddal, és bizonygasd neki, hogy elég erős vagy, és hogy elbírod a kardját. Ha elég sokat mondod ezt neki, akkor odaadja a kardot, hogy próbáld meg. Mindegy, hogy sikerül-e, vagy sem, amikor visszakéri a kardját, ne add vissza. Erre rögtön neked támad, de fegyvertelenül elég könnyen megverheted. Menj vissza Jarvishoz, és kérdezz rá, hogy hány ember van még a listádon, ezzel teljesítetted is a küldetést (még két embert verhetsz meg Jarvisnak: Sentenzát és Bullcot, de hacsak nem egy AI hibát használsz ki, akkor ezen a szinten ez lehetetlen feladat). Beszélj Darral, és kérdezd Cipher csomagjáról. Mivel nem hajlandó beszélni, verd ki belőle az információt. Ha akarod, ezután beköpheted Ciphernek, és akkor ő is megveri. A pajta és a főépület között menj át, és menj egyenesen erre. Menj el Cord mellett, és az erdőben megtalálod Pepét. Beszélj vele, és vállald el, hogy segítesz neki. Pepe mögött, kicsit mélyebben az erdőben (valahol a látóhatár szélénél) van egy elhagyatott vadásztábor. Itt van négy fiatal farkas, ezeket kell Pepének megölnöd. Ha megvan, akkor szedj össze mindent, különös tekintettel a sátorban található farkasprémekre. Pepe ezután megkér, hogy verd meg Bullcot, de ez egyenlőre nem fog menni, később próbálkozz vele újra. Menj Lee-hez, és beszélj vele a birkákról és Bullcoról, majd menj Bullcohoz, és mondd meg neki, hogy ha nem fogja be a száját, akkor levonatod a birkák árát a zsoldjából.

Indulhatsz is vissza a városba. A fogadó mellett lesz az úton egy leágazás, ahol a tábla a Kolostor felé vezető utat hirdeti. Menj erre, és a hegyek közötti erdőben, az út mellett találsz egy szentélyt.

1. Rupert (később Diego is)	**12.** Lucy	**24.** Jack	**34.** Nadja	**44.** WUlfgar	**55.** Zuris	**64.** Lutero
2. Matteo	**13.** Fellan	**25.** Garvell	**35.** Vatras	**45.** Mortis	**56.** Rengaru	**65.** Salandril
3. Regis	**14.** Alrik	**26.** Halvor	**36.** Valentino	**46.** André	**57.** Kapu a Felsővárosba	**66.** Vérkehely
4. Bosper	**15.** Carl	**27.** Edda	**37.** Coragon (kocsma)	**47.** Börtön	**58.** Gerbrandt (vagy Diego)	**67.** Albrecht
5. Thorben	**16.** Ignaz	**28.** Attila	**38.** Pablo (ha nincs itt, akkor a 8-nál)	**48.** Ruga	**59.** Fernando	**68.** Larius
6. Gritta	**17.** Lehmar	**29.** Raktár (egy csomag kender)	**39.** Bartok (ha nincs itt, akkor a 49-nél)	**49.** Baltram	**60.** Valentino háza	**69.** Cornelius
7. Harad	**18.** Fenia	**30.** Tolvajcéh bejárata	**40.** Abuyin	**50.** Canthar (eleinte)	**61.** Lovagok hálóterme	**70.** Lord Hagen
8. Brian	**19.** Moe	**31.** Cassia, Ramirez, Jesper	**41.** Ingyen sör:)	**51.** Sarah, később Canthar	**62.** Bíró	**71.** Girion
9. Constantino	**20.** Kardiff	**32.** Borka	**42.** Herold	**52.** Daron	**63.** Wambo (ha nincs itt, akkor 60-nál, vagy 64-nél)	**72.** Kertész
10. Meldor	**21.** Nagur	**33.** Bromor	**43.** Hanna (fogadó)	**53.** Jora		**73.** Ingmar
11. Alwin	**22.** Brahim			**54.** Hakon		**74.** Cedric
	23. Lares					**75.** A lovagok hajójához

Beszélj Isgaroth-szal, és kérd az áldását. Vissza az elágazáshoz, és menj tovább a város felé. Ne fordulj be a kapunál a városba, hanem menj tovább egyenesen. Rövidesen az út a hegyoldalon indul felfelé, ne erre menj, hanem kövesd a sziklafalat az út alatt. Itt van egy barlang, amiben banditák laknak. Öld meg őket, az első teremben vedd fel az ork fegyvert, majd menj vissza a városba. A másik kapun (amin először bejöttél) menj ki, és Lobart farmján, a háza mögött találsz egy kőkört. Ha beszéltél Zurisszal a növényekről, akkor itt megtalálod a maradék fontos növényeket (királyszár, goblinbogyó). Ismét menj vissza a városba, és ezúttal beszélj Bosperrel (add le a farkasbőröket), Thorbennel (megkaptad az áldásokat), Haraddal (add le neki az ork fegyvert), Constantinóval (add le a növényeket), és a kikötőben Alrikkal (add oda a kardját), illetve Ignaz-cal (elvégezted a kísérletét). Fizesd ki Thorbennek a 200 aranyat, és tanuld meg a zárnyitást, illetve ha van még elég pénzed, akkor vegyél egy térképet a kikötőben Brahimtól. Eljött az ideje, hogy beállj tanítványnak valamelyik mesterhez. Harad a saját kovácsolású kardokat, Bosper az állatbőröket, Constantino pedig gombákat veszi meg tőled teljes áron.

Ha még nem tetted meg, akkor itt az ideje, hogy elintézd Moe-t a kikötői kocsma előtt. Ezután menj be, és beszélj Kardiffal a speciális munkáról. Beszélj Nagurral, majd a piactéren Baltrammal (ajánld fel a szolgálatodat küldöncként). Menj ki a városból, fordulj jobbra, és kövesd az utat egészen a hegyoldalba vájt lépcsőig (félúton a fogadó felé). Menj fel a lépcsőn, és a tetején rögtön fordulj balra. Kövesd az utat az erdőbe, és az út bal oldalán hamarosan meglátsz egy barlangot. Itt is banditák laknak, öld meg őket, és a barlang végében a ládából vedd ki a furcsa halat. Használd, és egy levelet találsz benne. Menj vissza a lépcsőhöz, és ezúttal menj az úton a másik irányba, így jutsz Akil farmjára. Beszélj Randolph-fal, majd a zsoldosokkal, és amikor harcra kerül a sor, öld meg a zsoldosokat. Beszélj Akillal (kérd el Baltram csomagját is), majd menj vissza a városba.

Add le a csomagot Nagurnak, aludj egy napot, majd menj vissza a részedért. Menj el Halvorhoz, a halkereskedőhöz, és mutasd meg neki a levelet, de ne add fel őt a milíciának. Menj vissza a kikötői kocsmába, és egy üzenet vár, hogy egy fickó akar beszélni veled Halvor halboltja mögött. Menj oda, és Attilától kapsz egy kulcsot a csatornarendszerhez. A kikötő másik oldalán találsz egy raktárházat, ahol az őr elküld, ha megpróbálsz bemenni. Ne hagyd magad, öld meg az őrszemet, a kulcsával nyisd ki a ládákat, és vedd fel a csomag kendert az egyikből. A rakpart legvégén (jobbra), ha a darunál lenézel, látsz egy ajtót egy kis beugróban. Oda menj le, és az Attilától kapott kulccsal bejutsz a csatornába. Menj be, az első elágazásnál fordulj balra, és nemsokára találsz egy átjárót a jobb oldali falban. Menj be, és a ládából vedd ki Bosper íját és Coragon ezüstjeit. Menj vissza az első elágazáshoz, indulj el a másik irányba, majd a sarok után menj végig egyenesen. Beszélj Ramirezzel, majd a csatorna végén a bal oldali teremben Cassiával. Csatlakozz a tolvajcéhhez, és kérd az első feladatot.

Menj vissza a városba, és menj fel a Felsővárosba (a déli kapunál). Keresd meg Luterot, és vegyél tőle egy Alvás tekercset (ha neki nincs, akkor Zurisnak vagy a Kolostornál Isgaroth-nak biztosan van). Menj Constantino házába, altasd el, és a ládájából vedd ki a gyűrűt. Beszélj Regisszel Bosper boltja előtt, majd kérdezd meg Bospert az eltűnt íjról, végül add is vissza neki. Menj a templomtérre, és a

kocsmában beszélj Coragonnal, majd neki is add vissza a cuccait. Végül menj vissza Cassiához, és add le neki a gyűrűt.

Aludj valahol éjfélig, majd menj ki a városból, és menj ahhoz a fogadóhoz, ahová Lares vitt. Mivel Rukhar az ajtó előtt ül, menj be, és a pult mellett, Rukhar ládájában cseréld ki a borókaitalt egy üveg vízre. Ezután beszélj Rukharral, és nevezd be Randolphot a versenyre, illetve fogadj rá 100 aranyban. Menj vissza Akil farmjára, és beszélj Randolph-fal, majd megint a fogadóban hallgasd meg Orlan siránkozását a versennyel kapcsolatban. Menj ki a fogadóból, fordulj jobbra, és az első elágazásnál megint jobbra (erre még nem jártál). Hamarosan újabb elágazáshoz érsz (a fogadó mellett), itt fordulj le balra, és menj egészen a folyóig, ahol az út egy kőhíd túloldalán folytatódik. Menj át a hídon, és az elágazásnál menj balra, Bengar farmja felé. A farmon beszélj Bengarral a milíciáról, majd a farmhoz vezető úton öld meg a két katonát. Beszélj újra Bengarral, majd menj, és beszélj Onar farmján Torloffal (teljesítetted a Próbát). Ha már itt vagy, add vissza Ciphernek a csomag kendert is. Aludj itt három napot, majd menj vissza Bengar farmjára, és beszélj vele Balthasarról. Ezután már csak a fogadóba kell visszamenned, és átvenned a nyereményedet Rukhartól.

Ezzel nagyjából készen is vagy az első fejezettel, ideje tábort választani.

Milícia: Amint tanítvány vagy valamelyik mesternél, menj Andréhoz a kaszárnyába, és a jelentkezz milíciába. Első feladatként meg kell keresned Pecket, aki a katonák felfegyverzéséért felel. Menj a kikötőbe, és a bordélyházban megtalálod az egyik szobában, küldd is vissza rögtön (de ne áruld be). Jelents Andrénak, majd menj Peckhez felvenni a fegyveredet. A következő feladatod az, hogy szerezd meg a csomag kendert a kikötői raktárból. Mivel ezt már visszaadtad Ciphernek, mondd rögtön Andrénak, hogy a kikötőbe dobtad. A harmadik feladat a kender terjesztőjének fellelése. Beszélj Mortisszal a kaszárnya kovácsműhelyében, majd vedd le a páncélodat, és menj a kikötőbe. Az úton Meldortól kérdezd meg, hol vehetnél kendert, majd menj a piroslámpás házhoz. Beszélj a tulajjal, és fizess be egy kis szórakozásra. Beszélj Nadjával, és kísérd fel a szobába. Fent beszélj vele újra, de mielőtt elkezdenél vele, khm... szórakozni, kérdezd meg a kenderről is. Ha kiszórakoztad magad, beszélj a bordély ajtónállójával (Borka). Semmiképpen ne áruld el Nadját, de ragaszkodj az üzlethez. Amint megvan a kender, menj Andréhoz, és jelents neki. Az utolsó feladatod, hogy Lobart farmját megtisztítsd a földrablóktól. Menj ki a farmra, beszélj Lobarttal, majd öld meg az összes szörnyet. Beszélj újra Lobarttal, majd jelents Andrénak.

Zsoldos: Tanuld meg valamelyik közelharci fegyver használatát 30-ig, és beszélj Corddal Onar tanyáján. Kérd a szavazatát, majd menj Torlofhoz, és kérdezd meg, hogy áll a szénád a zsoldosoknál. Ha mindent a leírás alapján csináltál, akkor most gond nélkül felvesznek (Raoul, Rod, Sentenza, Buster, Jarvis, Wolf, Cipher, Cord és Torlof mind beleegyeznek). Beszélj Lee-vel, majd Onarral (fogadd el a napi 50 aranyat), végül ismét Lee-vel. Megkapod az első feladatodat: juttasd el Lee ajánlatát Lord Hagennek. Őt a városban, a tanácsházán találod.

Tanonc: Először is gyűjts össze legalább 1100 aranyat. Ha másképp nem megy, harcolj pénzért Alrikkal. Ha megvan a pénz, menj Onar farmján Pepéhez, és 100 aranyért vegyél egy birkát. Menj a kolostorhoz, de ha még nem jártál erre, célszerű előbb a birka nélkül megölni a szörnyeket az út mentén. A kapuban beszélj Pedróval, majd menj be a kolostorba. Beszélj először Parlannal, majd Opolosszal (add le a birkát) és Gorax-szal (add le a pénzt), aztán megint Parlannal. Ezután közösségi munkát kell végezned. Beszélj újra Parlannal, majd beszélj Mardukkal, Gorax-szal és Neorasszal. Mindegyiküknek van feladata számodra. Menj le az éléskamrába a pincében, vedd ki a ládából a juhszalámikat, és vedd fel az egyik sarokból Neoras receptjét. Oszd szét a szalámikat, minden tanoncnak adj egyet (Pedrót és Garwigot se felejtsd ki), de közben kérdezz meg mindenkit arról, hogy segítenének-e takarítani (az egyiknek fizess 50 aranyat). Babotól kérdezd meg, hogy tanít-e, illetve Opolossal beszélj Neoras receptjéről. Menj vissza Goraxhoz, és kapsz egy másik feladatot. Neorasnak add le a növényeket (ha nincs nálad ennyi, akkor menj ki a kolostorból, és a híd másik oldalán találsz), illetve add oda neki a receptet is. Menj be az oldalsó szentélybe, és mondj egy imát a lovagokért, majd beszélj Sergi-val és Mardukkal. Babonak add oda a Neorastól kapott tekercset, és mondd meg, hogy Sergio edzeni fogja. Menj ki a kolostorból, és a fogadóban boltold el Orlannal Gorax borát, de ne engedj a 240 aranyból. A fogadó felé vezető úton beszélj Isgaroth-szal a szentélyben, öld meg neki a farkast, és beszélj vele újra. Menj a városba, és Ignaztól vegyél három Felejtés tekercset. Irány vissza a kolostorba, beszélj Gorax-

szal (add le a bor árát) és a pincében takarító tanonccal, aki most már segít takarítani. Beszélj Parlannal, és megkapod a könyvtár kulcsát. Menj be a könyvtárba, olvasd el a könyveket, és beszélj Karras-szal (add le a Felejtés tekercseket), majd Parlantól kérd a Tűz Próbáját. Beszélj a templomban Pyrokarral, Ultharral és Serpentesszel, mindegyikük ad 1-1 feladatot.
Az udvaron beszélj Dyriannal, és fogadd el az ajánlatát. A tekerccsel menj le a pincébe, altasd el Garwigot, és vedd el az oltárról a Szent Kalapácsot. Menj ki a kolostorból, menj egészen a fogadóig, majd a következő három elágazásnál fordulj mindig balra. Így arra az útra jutsz, ami Dragomir tábora mellett vezet el. Kövesd ezt az utat nagyon sokáig, egészen addig, míg a térkép északi végén egy tóparton kettéágazik. Útközben lesz egy rész, ahol az út egy folyó mellett halad, majd innen jobbra kanyarodik egy dombra. Ahogy felérsz erre a dombra, az út egy éles bal kanyart vesz, és a kanyarban jobbra néhány fa van két sziklafal között. Itt van egy mágikus gólem, vedd elő a Szent Kalapácsot, és csapd le. A tónál fordulj jobbra, és menj az út végéig, majd egyenesen át a sziklaboltív alatt. Ebben a kis völgyben találod a titkos barlangot (a völgy végében van, növényzet takarja), menj be, és menj végig jobbra. Öld meg Agont, amikor megtámad, és a ládából vedd ki a rúnakövet. Menj vissza a kolostorba (útközben öld meg az utadba álló tanoncokat), és beszélj Hyglasszal. Szerezz (vagy vegyél, ha nem találsz) egy Tűznyíl tekercset és egy ként, majd a rúnaasztalnál készíts egy tűznyíl rúnát. Menj vissza a mesterekhez, és mindegyiknek jelents, majd amikor lehetőséged van egyet kívánni, kérd, hogy Dyrian a kolostorban maradhasson.

Ha választottál tábort, beszélj az ottani főnökkel (André, Pyrokar vagy Lee), és mehetsz is Lord Hagenhez Khorinis felsővárosában. Beszélj vele a sárkányról, és máris kezdődik a második fejezet. Ezelőtt azonban most már megcsinálhatod Cassia másik küldetését, de ehhez meg kell tanulnod lopakodni, zsebet metszeni, és legalább 30-as Ügyességgel kell rendelkezned. Hat vérkelyhet kell összegyűjtened a városban. A templomtéren Valentinotól lopd el a kulcsát, és a felsővárosban, a házában (jobbra a második), az emeleten használd a lámpát. A földszinten kinyílt egy titkos ajtó, a ládában van az első kehely. Fernando házában (jobbra az első), az emeleten van a második kehely egy ládában. Menj a bíró házába, lopd el tőle a kulcsát, és az emeleten használd a falra akasztott pajzsot a kandalló mellett. A földszinten kinyílt egy titkos ajtó, itt van a láda, benne a harmadik kehellyel. A Salandril boltja melletti házban találod a negyedik kelyhet, a láda kulcsa a kandallópárkányon van. Az ötödik kehely a tanácsházán van, az egyik emeleti szobában, egy kandallópárkányon. Az utolsó kelyhet a kikötőben, Lehmar házában, a ládában keresd – majd ha megvan mind, beszélj Cassiával.

MÁSODIK FEJEZET:

Beszélj a felsővárosban Luteroval és Fernandoval, valamint a templomtéren Vatrasszal. A kolostor felé vezető úton beszélj Isgaroth-szal, majd öld meg a banditákat a világítótoronyban. Menj vissza Vatrashoz és Jackhez is, majd menj a hágóhoz. Ha zsoldos vagy, akkor mielőtt a hágóhoz mész, beszélj Torloffal, majd menj Sekobhoz, és hajtsd be tőle az 50 aranyat (ehhez meg kell verned, majd megfenyegetni, hogy megölöd, ha nem fizet), amit vigyél is vissza rögtön Torlofnak. Menj át a hágó ajtaján, és az első (bal) kanyar után a bal oldali sziklafalban találsz egy járatot. Menj erre, és így nem kell megölnöd az orkokat, hogy átkelhess a hágón. A bányavölgybe érkezve először menj át a fahídon, ami előtted van kicsit balra, és vedd fel a teleport rúnát. Ezután indulj el az úton lefelé, és a szerpentinen beszélj Jergannal. Menj le a folyóig, menj át a két folyóág közti szigetre, és fordulj balra. Menj egészen a sziget másik végéig, és ott ússz át a jobb oldali ágon. Kelj át az erdőn (az ork ostromgyűrűvel párhuzamosan), és a másik oldalon, a várfal mellett van egy törött ostromgép, ezen felmászhatsz a várba.

Beszélj Miltennel (a templom emeletén vedd fel a teleport rúnát is), Parlaffal, Engarral (adj neki 24 nyers vagy sült húst), Brutus-szal (adj neki 200 aranyat) és Oric-kal, majd végül Garonddal. Fizess 1000 aranyat Gorn szabadságáért, és kérj bizonyítékot Garondtól. Kapsz egy újabb küldetést, beszélj Parcivallal, majd az udvarban Gerolddal, és engedd ki Gornt. Nézd meg a Garondtól kapott térképet, és járd végig a megjelölt bányákat. Marcost az északi bányától délre keresd: a vízesés felett indulj el az úton, és kövesd a hullákat. Diegot pedig a középső bányától északra találod, a vártól délre, a mocsártól pedig keletre. A középső táborban beszélj Fajeth-szel, vállald el a küldetését, majd beszélj Bilgottal, Tengronnal és Jergannal. Járd körbe a környéket, és ölj meg minden szörnyet, a falkavezért a tábortól kicsit északra, a torony tövénél találod. Ha már itt vagy, elmehetsz Xardas régi tornyába (a két alsó tábor között délre), és itt is találsz egy teleport rúnát. Beszélj újra Fajeth-szel, és Bilgotot vidd el a völgy kijáratához. Teleportálj vissza a várba, és beszélj Garonddal a bányásztáborokról, majd kérd a bizonyítékot a sárkányok létezéséről. Tengron gyűrűjét add oda Udarnak, és máris mehetsz vissza a másik térképre, egyben véget is ér a második fejezet.

HARMADIK FEJEZET:

A hágó kapujánál egy fekete csuhás varázsló fogad egy “úgyismegfogszhalni” monológgal, ne higgy neki, inkább öld meg, és menj át a kapun. Az őröket időközben megölték, az egyiktől vedd el a teleport rúnát, majd a patak túloldalán beszélj Lesterrel. A kapott teleport rúnát használva Xardas tornyához kerülsz, beszélj is rögtön a nekromantával. Indulj el a városba, de útközben menj be Lobart farmjára, és beszélj Hildával. Menj be a városba, Vatrastól kérd el Hilda gyógyszerét, és vidd vissza neki. Beszélj a városban Diegoval, majd a városi fogadóban Hannától kérdezd meg, hogy mi a helyzet (ne kérj semmit!). Menj Brahimhoz a kikötőbe, vedd meg tőle a nagyon régi térképet, majd beszélj vele róla, végül vidd vissza Hannának. Luteronak add le a karmokat, és beszélj Fernandoval. Beszélj Lord Hagennel, és kérd Innos Szemét, majd teleportálj a hágóhoz. Menj vissza a bányavölgybe, ezúttal az orkokon keresztül. Ahogy átérsz a másik térképre, indulj el lefelé az úton, és lent, a tó partján, jobbra találod Diego erszényét. Mehetsz is vissza az első térképre, és beszélj Bengarral a farmján. Menj Onar farmjára, beszélj Lee-vel (kapsz tőle egy teleport rúnát), Torloffal, Hodgesszal, Theklával és Wolffal (küldd el Bengarhoz, és fizesd ki neki a 800 aranyat). Indulj el délre, Grom tábora mellett menj fel a szerpentinre, és a banditák táborában öld

meg a Kutatót. A bandita őrszemnek mondd, hogy Dexterrel akarsz beszélni, majd tedd is ezt (ezután megölhetsz itt mindenkit). A tábor alatt a szurdokban találod Malakot, őt küldd vissza Bengarhoz. Beszélj újra Torloffal, majd menj el Sagittához. Kérd el tőle Thekla csomagját, és vidd is vissza Theklának. Menj el a térkép közepén a fogadóba, vedd meg a teleport rúnát, majd menj, és beszélj Akillal a farmján. Abban a barlangban, ahol az első fejezetben a halas levelet találtad, most banditák laknak, öld meg őket, és a barlangból a bárányt vidd vissza Akilnak. Teleportálj a városba, és Diegonak add le az erszényét. Most egy levelet ad, ezt vidd el a Gerbrandtnak, majd kérd a részed Diegotól. A tolvajcéhben beszélj Jesperrel, és keresd meg a ládát (menj ki a teremből, és kövesd végig a jobb oldali falat), a zár kombinációja: *JJJBJJJBJBJBJJBBBJJB*. Menj a börtönbe, és beszélj Bennettel. Ezután menj Lord Hagenhez, tudd meg, ki a tanú Bennet ellen, majd faggasd ki Corneliust a tanácsháza emeletén. Vagy fizess neki (2000 arany), vagy fenyegesd meg (ne azzal, hogy te intézed el, hanem hogy a zsoldosok vagy a mágusok), és odaadja a naplóját. Ezt vidd el Lord Hagennek, majd beszélj Bennettel is. Ha katona vagy, akkor Lord Hagen lovaggá avat, ha pedig zsoldos, akkor Bennet páncéljával sárkányvadásszá lépsz elő. Vegyél Constantinotól három mocsári kendert (csak ha nincs nálad annyi), és vedd meg tőle a könyvet, amit árul (A csillagképek isteni ereje).

Menj a kolostorba, beszélj Miltennel, majd Pyrokarral (nála kérdezz rá a fekete csuhásokra is, főleg, ha megátkoztak, mert tőle kaphatsz csak ellenszert, egyébként pedig ad egy teleport rúnát is), végül pedig Karrasnak add le a könyvet. Megtudod, hogy Innos Szemét ellopta egy tanonc, úgyhogy menj is ki a kolostorból, és beszélj a híd másik oldalán Jorgennel. A híd közepéről ugorj be a vízbe, majd ússz felfelé a folyón. Ott, ahol egy út kanyarodik a folyó mellé, menj inkább az úton tovább. Beszélj a csavargóval, majd kövesd az utat fel, északra, ahol egy tó partján kettéágazik. Fordulj balra, és menj Grom táborához. Ha eddig még nem tetted meg, akkor öld meg a fekete trollt, valamint vedd fel a Napfényaloét. Beszélj Grommal, majd indulj tovább a Napkör felé. Amikor odaérsz, öld meg a Kutatókat, vedd el a Szemet az oltárról, és keresd meg Dragomir számszeríját is. Teleportálj vissza Pyrokarhoz, beszélj vele, majd a városban beszélj Vatrasszal. Beszélj újra Pyrokarral, majd menj Onar farmjára, és Bennettel csináltasd meg az amulettet (aludj közben egyet). Teleportálj Xardashoz, beszélj vele, majd rögtön beszélj vele még egyszer (Pyrokarról). Menj Sekob farmjára, beszélj vele, öld meg a házában a fekete csuhásokat, majd beszélj vele újra. Xardas kulcsával nyisd ki a házban a ládát, és az ott talált könyvet vidd el Pyrokarnak. Vidd el a Napfényaloét Sagittának, beszélj Bengarral, hogy azt a küldetést is befejezd, illetve add vissza Dragomirnak a számszeríját. Ha a fekete troll bőrét le tudtad nyúzni, akkor azt Raoulnak add oda (fogadd el az ajánlatát). Semmi más teendőd nincs már, mint elmenni a Napkörhöz, és megvárni, míg a varázslók meggyógyítják a Szemet. Azonban mielőtt odamész, menj át a bányavölgybe, és a várban adj el Sengrathnak mindent, amire hirtelen nincs szükséged (kivéve a rúnákat, páncélokat és nyílpuskákat), ő ugyanis a következő fejezet elején meghal, és amikor megtalálod a holttestét, mindent visszavehetsz tőle...

Ebben a fejezetben van néhány csapatfüggő küldetés is:

Lovag: Ulthartól kapod a küldetést, ha már lovag vagy. Körbe kell járnod az Innos oltárokat, és meg kell tisztítanod hetet, amit a gonosz megszentségtelenített (vegyél térképet Goraxtól). Ezen kívül, amint lovag lettél, vehetsz Haradtól a városban egy ércpengét, amit aztán a kolostorban megáldathatsz (beszélj Mardukkal, és utána az oltárnál szentelheted fel a kardot).

Zsoldos: Lee ad egy feladatot, hogy szerezz kompromittáló információt a bíróról a városban. Beszélj a bíróval, és dolgozz neki. Először a kolostor pincéjéből kell ellopnod a Szent Kalapácsot (altasd el Garwigot), majd Morgahardot kellene megölnöd (Onar tanyáján találod). Ez utóbbit ne végezd el, beszélj inkább a fickóval, és a levelet, amit ad, vidd el Lee-nek. Ezen kívül Buster jó pénzért megveszi tőled az árnyékfutó szarvakat. Serpentestől is kaphatsz egy küldetést, itt csak a városból kell Salandrilt a kolostorba küldened (ez verés nélkül nem fog menni).

Mágus: Serpentes ad egy feladatot, hogy keresd meg, ki hamisít bányarészvényeket a városban, és kutasd fel az összes ilyen részvényt. Menj Salandrilhoz, és miután megnézted az áruit, küldd a kolostorba. Mivel magától nem megy, meg kell verned. A bányarészvényeket a következő kereskedőktől kell visszavenned: Canthar, Matteo, Bosper, Zuris és Hakon (a városban); Elena (Onar farmján), Rosi (Sekob farmján) és Orlan (Taverna). A másik mágus küldetés nagyon hosszú, még sokáig nem fogod tudni befejezni. Beszélj Fernandoval, és amikor megtámad, verd meg, és vedd el tőle a nála lévő könyvet. Ezt vidd el Pyrokarnak, aki ad egy tekercset. Ezt nézd meg, és a rajta szereplő emberek mindegyikéből ki kell verned egy ugyanilyen könyvet (a könyveket ne olvasd el). A következő fejezetekben újabb nevek fognak feltűnni a listán, ilyenkor mindig gyűjtsd be az illetőktől a könyveket. Először adj egy ilyen könyvet Karrasnak (amikor már nálad van Innos Szeme, ad egy amulettet is), az összes többit vidd Pyrokarnak. A hatodik fejezetbe mindenképpen vidd magaddal Vatrast és Mariot, ők is részei lesznek a küldetésnek, de ott már minden megy magától.

NEGYEDIK FEJEZET:

Innos Szemével a hátizsákodban menj vissza a bányavölgybe. Menj be a várba (a hágótól vezető úton beszélj a sárkányvadászokkal), és beszélj Udarral, Keroloth-szal, Jannal, Gerolddal, Brutusszal, Angarral (ne kérdezd meg tőle, hogy mi a terve!), Ferosszal és Oric-kal (mindegyikük ad egy küldetést). Beszélj Garonddal, vállalj felelősséget Janért, majd beszélj újra Jannal. Keroloth erszényét az udvaron, a sárkányvadászok mellett találod, a földön. Add vissza neki, de ha nem akarsz tanulni tőle, akkor ne fogd a dolgot a sárkányvadászokra. Aludj éjfélig, és menj a templomba. Geroldnak addig add a kajákat, amíg azt nem mondja, hogy elég, majd Brutus műhelyében öld meg a húspoloskákat. Beszélj újra Brutus-szal, majd amikor bemegy, megviccelheted egy kicsit. A fő feladatod most a négy sárkány megölése lesz, az ő fészkeiket a mellékelt térképen bejelöltem. Járd végig sorban mindet, de ne feledkezz meg arról, hogy a szívüket ki kell venned, és ezzel Innos Szemét minden sárkány után újra kell töltened (kell hozzá egy laborüveg is). Útközben öld meg Hosh-Pakot, vedd fel ugyanitt a földről Feros kardját, illetve délen, a kőkörnél keresd meg Angar amulettjét. Keresd meg Sengrath holttestét is az ork fal mellett, és mindent elvehetsz tőle, amit korábban eladtál neki. Ha minden sárkányt megöltél, menj vissza a várba, fejezd be Angar (ha nincs már a várban, akkor a másik térképen, Bengar tanyáján megtalálod), Udar, Feros és Oric küldetéseit, majd számolj be Garondnak az eredményeidről. Mehetsz is vissza Khorinisba, és egyúttal az ötödik fejezetbe.

ÖTÖDIK FEJEZET:

Ahogy visszaérsz a sárkányok megölése után, először is menj el Xardas tornyához, és beszélj a torony előtti úton Lesterrel. Xardas továbbállt a toronyból, de hagyott neked egy levelet Lesternél. Ezt olvasd el, és megtudod belőle, hogy azt a könyvet kell visszaszerezned, amit Pyrokarnak küldött, amikor Innos Szemét kellett megjavítanod. Menj a kolostorba, és beszélj Pyrokarral, majd miután megkaptad az engedélyét, menj le a pincébe, és

menj be abba a szobába, amit Talamon őriz. Itt egy asztalon megtalálod a könyvet, ezt vedd fel, és nyisd is ki. Elsőre csak egy kulcsot találsz benne, úgyhogy nyisd ki még egyszer, és olvasd el. Ezután menj rögtön ennek a teremnek a hátsó végébe, és a dobozra felállva húzd meg a falon lévő lámpát (használd). Melletted a beugróban kinyílik egy titkos ajtó, menj be, és menj el a labirintus végéig (nem nagy), ahol egy ajtót találsz. Nyisd ki a könyvben talált kulccsal, és egy könyvtárba jutsz. Itt vedd fel az asztalról a poros könyvet, a térképet és az italt (Innos Könnye). Olvasd el a könyvállványokon található könyveket, majd a poros könyvet is, végül pedig nézd meg (használd) a térképet (ha ezt nem teszed meg, nem tudsz továbbjutni).

Ha lovag vagy, akkor most egy szenteltvíz és egy üres rúnakő segítségével elkészítheted a teleportrúnát, amivel ennek a titkos könyvtárnak egy még titkosabb szobájába juthatsz, itt találod a játék legjobb páncélját. Ezen kívül Innos Könnyével újra felszentelheted a kardodat (lásd 3. fejezet). Varázslóként ugyanezen komponensekből elkészíthetsz egy senki által nem tanított rúnát, Pyrokarnál megtanulhatod a mágia utolsó körét (csak ha a többit már ismered), illetve megihatod Innos Könnyét némi tápért. Ha pedig zsoldos vagy, akkor Bennetnél megveheted a legjobb sárkányvadász vértet, és elkészítheted a játék két legjobb fegyverét.
Sekob farmjától nyugatra, az úton keresd meg Rosit, és vidd el a csapatodnak megfelelő szállásra, illetve ugyanezen az úton elindulva északon találkozhatsz egy ork hadúrral, akinek a gyűrűjéért Dar (Onar farmján) jól fizet. Ha lovag vagy, akkor ebben a fejezetben egyébként is ilyen gyűrűket kell gyűjtened, a várostól délre egy barlangban találod az orkok vezérét, nála van egy térkép, ami megjelöli, hogy hol vannak a hadurak. Zsoldosként ugyanebben a fejezetben sárkánytojásokat kell gyűjtened, ehhez kapsz is egy barlangtérképet Bennettől.
A feladat egyszerű, járd végig a barlangokat, és szedd össze az összes tojást, amit találsz.

A továbbjutáshoz szükséged van egy hajóra, egy kapitányra és legénységre. A hajót nem túl nehéz megszerezni: a kikötőtől délre horgonyoz a lovagok hajója. Ha lovag vagy mágus vagy, akkor a feladat egyszerű, beszélj a hajó őreivel, és ne tágíts attól, hogy neked kell a hajó. Zsoldosként egy kicsivel hosszabb elintézni a dolgot: beszélj Lee-vel, majd a városban a bíróval, és zsarold meg, hogy kiállítson neked egy engedélyt a hajó használatáról. Ezt kell megmutatnod a hajón az őröknek. A legénységet a következő szereplőkből kell kiválogatnod: Angar, Bennet, Biff, Diego, Gorn, Lares, Lee, Lester, Mario, Milten, Vatras és Wolf (csak ha nem küldted el Bengar farmjára). A kapitányjelöltek: Torlof, Jorgen és Jack. Ha Torlofot választod, akkor vissza kell menned a bányavölgybe, és a vár kapujának jobb oldalán (belülről), a mellvéden keresd meg a főkapuőrt. Szerezd meg a kulcsát (lopd el tőle, vagy verd meg), és a kapuszobában húzd meg a kart. Erre beözönlenek az orkok, máris mehetsz vissza Torlofhoz. Jorgen küldetését Pyrokar adja, és Xardas tornyát kell megtisztítanod hozzá a démonoktól. Jack feladata a legegyszerűbb, beszélj a városban Briannel, és küldd el a világítótoronyhoz.
Ha megvan a hajó, a kapitány, és a legénység, beszélj Girionnal, majd a kapitányoddal, és a hajó tatján, a kapitányi kabinban menj hátra az ágyhoz. Az átvezető film után kezdődik az utolsó fejezet.

HATODIK FEJEZET:
A hajóút végén menj ki a partra a sziget hatalmas barlangcsarnokában. Menj egyenesen előre, és az orkok barlangjában balra találod a vezérüket. Öld meg, és menj vissza az előző terembe. Itt a másik irányban egy raktárt találsz, illetve az ork vezérnél talált kulccsal kiszabadíthatod Pedrot. Ne öld meg, hanem vidd vissza a hajóra, majd beszélj vele a továbbjutásról. Menj vissza az ork vezér termébe, és húzd meg a falon először a bal, majd a jobb oldali fáklyát (ezt csak kicsit távolabbról tudod használni, ha közvetlenül előtte állsz, akkor nem).

Erre kinyílik egy titkos ajtó, ezen menj be, és hamarosan összefutsz egy sárkánnyal. Miután mindent megbeszéltél vele, öld meg, és szedd össze a fészkében a sárkánytojásokat, illetve találsz itt egy üzenetet is, amit elolvashatsz. Menj a szakadék szélére, és vedd elő az íjadat. Mindkét toronyban van egy kapcsoló, ezeket kell meglőnöd, és ha sikerült, akkor megnyílik neked a híd. Menj tovább, és rövidesen beérsz egy templomba. Jobbra, a laboratóriumban találsz egy receptet, ezt rögtön el is készítheted. Öld meg az árnyéklordot, és hatolj mélyebbre a templom szívébe. A következő akadály egy hatalmas pecséttel ellátott ajtó. Itt van átlósan két járat hátra és lefelé, kettő pedig előre és felfelé. Jobbra és balra egy-egy kis terem van, két-két kapcsolóval (a termek kulcsa a kulcsmesternél van, valamelyik átlós lépcsőn menj el egészen a járat végét lezáró rácsig, és a kulcsmester rögtön megjelenik). Mindkét teremben az adott oldalhoz tarozó két átlós járat végén lévő rácsokat tudod kinyitni. Attól függően, hogy melyik kapcsolót használod előbb, vagy a lenti, vagy a fenti rács fog kinyílni. Mindegyik rács mögött egy csapdaszoba van, ha a kör alakú teremben állsz, és a zárt ajtó felé nézel, akkor a kapcsolók helyes sorrendje a következő:
Bal oldalon felfelé: Középső, Jobb, Bal.
Bal oldalon lefelé: Itt csak egy kapcsoló van.
Jobb oldalon felfelé: Középső, Bal, Jobb.
Jobb oldalon lefelé: Elsőre itt is csak egy kapcsoló van, de miután ezt megnyomtad, rögtön három lesz. A kombináció: Bal, Középső, Jobb.

Ha ez megvan, kinyithatod az ajtót a középső terem kapcsolóival. A következő csarnokban ölj meg mindenkit, és a fekete mágustól vedd el a kulcsát és a levelét (előtte azért beszélj vele). A levelet olvasd el, a kulccsal pedig nyisd ki a jobb oldali fal utolsó termében a ládát. Itt találod meg a Hatalom Szemét, ha megvan, állj meg néhány lépésre a kétszárnyú ajtótól, és próbáld meg kinyitni (ne állj túl közel hozzá). Máris az utolsó terembe érkezel, ahol már csak a főellenfél választ el a játék végétől. Ha megölted, még vissza kell menned a hajóra (útközben beszélj mindenkivel, akivel találkozol), és amint kiadod a parancsot a kapitányodnak az indulásra, máris nézheted a játék végén a filmet, és várhatod a Gothic 2 kiegészítőjét, vagy a Gothic 3-at...

Drake

KILLING SPREE!

Sziasztok! Ebben a hónapban már fennakadás nélkül elkészülhetett a rovat, így a CD mellékletre készült kiegészítő anyag is gond nélkül célt ért. Az előző szám CD-re szánt kiegészítéseit megtaláljátok az e havi CD mellékleten az aktuális rovat anyaga mellett. Ezúttal a II. világháborúé a főszerep, de egy kis jövőlátogatás után scriptet is készíthettek a Day of Defeat-hez.

GLOBAL WARZONE – BEMUTATÓ

Alap: Unreal Tournament 2003 – **Típus:** teljes mod
Honlap: www.centauri-dev.net/globalwarzone

A Global Warzone 2048-ban, 5 évvel az olajhiány miatt kirobbant harmadik világháború után játszódik. A 15 éven keresztül húzódó harc során 2041-ben Ausztrália atomcsapást szenvedett el. Azonban nem Ausztrália volt az egyetlen helyszíne a háborúnak. A NAC és az EAA nevű csoportosulások harcainak fő csatatereként Európa szolgált, mely konfliktus már 10 hosszú éve húzódott. Az olaj hiánya miatt újból előtérbe került a nukleáris energia.
Az elmúlt 20 év során nagy fejlődésen estek át a fegyverek is, melyek prototípusai már szerephez jutottak a háborúban. A kormányok a NAC kivételével mind megszűntek. A háború hivatalosan véget ért, azonban a harc tovább folyik a világ feletti hatalomért. Bár a történet nélkülözi az eredetiséget, de ez egy multiplayer-re kihegyezett játék esetében elfogadható. Meglehetősen változatos helyszínek szolgálnak színteréül a harcoknak, kezdve a kihalt sivatagtól az elpusztított városokon keresztül a fülledt levegőjű dzsungelekig. Három csoportosulás oldalán szállhatunk harcba. A NAC a jövő Amerikáját foglalja magába, hadserege roppant erőteljes és felkészült. Célja a béke fenntartása diktátorok és a „gonosz" országainak leigázásával (akárcsak napjainkban...). Az EAA/ISA nevű szervezet Oroszország, Kína és Japán szövetsége nyomán jött létre. Végső céljuk a totális világhatalom. Az ENAU az utolsó háborút túlélt európai és észak-afrikai katonák szervezete, melynek a Firma nyújtja az anyagi támogatást. A Global Warzone is lehetőséget ad a fegyvervásárlásra más multiplayer játékokhoz hasonlóan. A NAC a tech-level feltornázása révén juthat több pénzhez, így jobb felszereléshez, fegyverekhez. Az ENAU a hagyományos zsetongyűjtő rendszerből kapja juttatását (lásd Counter-Strike), míg az EAA/ISA tagjai skillpontok gyűjtésével juthatnak a jobb felszereléshez. A három rendszerben a közös pont, hogy mindenki a több megölt ellenfél, megnyert kör, stb. után jut saját creditjéhez. Mindhárom szervezet bőséges fegyver- és felszerelésraktárral rendelkezik. A fegyverek egytől egyig fejleszthetőek, attól függően, hogy adott játékos milyen ranggal rendelkezik. A 3. rangot megszerzők már négy kiegészítővel láthatják el mordályaikat, amik lehetnek lézercélzók, hangtompítók vagy távcsövek. A játékmódok között megtalálható az egyszerű Team Deathmatch és a Capture The Flag mellett a Storm the Fortress mód is, melyben az egyik csapatnak egy adott ponthoz kell eljutnia – a másik csapat által védett erődön belül. A játék egyelőre Alfa verziójú, így kipróbálható verzió sem létezik belőle. Több képet a modról a CD-mellékleten találhattok.

LAST GREAT WAR – BEMUTATÓ

Alap: Half-Life 2 – **Típus:** teljes mod
Honlap: www.lastgreatwar.net

Amikor először eltévedtem az LGW (Last Grat War) oldalára, egy kis gyermeki izgalom lett úrrá rajtam, hiszen megláttam, hogy mit terveznek az LGW-t fejlesztő srácok. Először is egyik kedvenc témám az, ami körül játszódik a játék, másodszor a Half-Life 2-re fog épülni a mod. A játék alapötlete a II. világháború nemzeteinek, fegyvereinek, színtereinek, stb. teljes feldolgozása. Ez nem kis feladat, ezt a fejlesztők is jól tudják, ezért a játékot az évek során folyamatosan készítik el, kis csomagokban adagolva az újdonságokat. Ezek a kis csomagok lesznek a „nation pack"-ek, melyek javítások mellett új nemzetek katonáit, pályáit, fegyvereit, hangjait tartalmazzák majd. A játék első megjelenésekor csak a németek és az amerikaiak lesznek elérhetőek, majd erre pár hónappal megjelenik az első csomag. Így a teljes verzióban az előző két nemzet mellett a britek, a japánok, az oroszok, az olaszok, a franciák, az ausztrálok és az indiaiak is szerephez jutnak. A mod egy- és többjátékos módban is játszható lesz. Az egyjátékos rész a Sztálingrádnál történtekre fog épülni, ezzel kapcsolatban az alábbi ígéretek hangzottak el: érdekes fordulatok a történetben, kisebb-nagyobb mellékküldetések, használható járművek, valósághű idő (24 órás lesz a kampány) és időjárás effektek, fejlett MI. A multiplayer rész is tartalmazni fog járműveket, kérhető lesz légi támogatás, és a legtöbb térkép többféle játékmódban is játszható lesz. Játékmódokból összesen öt kerül a játékba: Capture Points (a pálya öt pontját kell egy időben ellenőrzése alá vonnia egy csapatnak), Capture and Hold (a pálya egy pontját kell egy csapatnak megszereznie és megtartania), Objective (különböző feladatokat kell teljesíteni, pl. egy konvojt kell végigkísérni a pályán), Capture the Flag (az ellenfél zászlóját kell megszerezni, és saját területre vinni). A játékosok 6 osztály közül választva vethetik magukat a harcokba, melyeknek meglesz a saját feladata és felszerelése. A játék bonyolult jutalomrendszert foglal magába: arra ad több pontot, ha tevékenységünk a legmegfelelőbb adott körülmények között.
Mindenkinek ajánlom a mod weboldalát, ugyanis ott olvashattok az olyan apró, de lényeges részletekről is, mint pl. ha egy gépfegyvert gyorsan töltünk újra, az gyorsabban túlmelegszik, míg az óvatosan újratöltött fegyver hosszabb ideig használható marad. Több képet a modról a CD-mellékleten találhattok.

RED ORCHESTRA – BEMUTATÓ

Alap: Unreal Tournament 2003/2004 – **Típus:** teljes mod
Honlap: www.unrealwarfarex.com/redorchestra

A Red Orchestra is a II. világháború idején játszódik. A Last Great War-hoz hasonlóan több- és egyjátékos módban is játszható lesz. A mod érdekessége, hogy alapjában véve az UT2003-ra épül, azonban néhány lényeges eleme már az UT2004 tulajdonságait használja ki. Ennek megfelelően mindenképpen érdemes lesz beszerezni az új UT-t a teljes játékélményhez, mivel az élőszóban történő kommunikáció és a szállításra és harcra egyaránt felhasználható járművek megléte vagy hiánya nem elhanyagolható tényező. A játék a háború keleti frontjára, ezen belül az oroszok és a németek közötti csatákra koncentrál. Sajnos a fejlesztők nem árultak el túl sokat játékukról, de annyit tudni lehet, hogy szerepet kapnak az utánpótlás csapatok, realisztikus sebzésrendszer és új pontelosztási rendszer kerül a játékba, mely révén a játékosok mintegy rá lesznek kényszerítve (a szó pozitív értelmében) a feladatok teljesítésére és az összehangolt csapatjátékra. Természetesen az egyes helyszínek, egyenruhák, fegyverek, stb. mind az adott kornak megfelelően készülnek el. Az egyjátékos kampány egy szovjet közlegény szerepét adja a játékosoknak, hogy egy különleges kémhálózatban, a Red Orchestra-ban kulcsszerepet játsszanak a nácik megbuktatásában. Több képet a modról a CD-mellékleten találhattok.

Ace

TIPPEK, TRÜKKÖK, SEGÍTSÉGEK

Day of Defeat Script írása

1. lépés:
Hozz létre egy DoD Scripter nevű könyvtárat, és másold ide a programot. Indítsd el a config.exe fájlt, és a jobb oldali mezőben válaszd ki a „c:\DoD Scripter\skins\non-transparent skin” könyvtárat, majd klikkelj a „Set current skin directory” gombra.

2. lépés:
Mivel a program béta fázisú, tartalmaz még néhány kisebb hibát, ezért manuálisan kell megadnunk a config.cfg és az autoexec.cfg fájlok elérési útvonalát. A program „data” könyvtárában találsz egy „path.dat” nevű fájlt. Ezt nyisd meg Notepad-del, és írd be a „c:\Sierra\Half-Life\dod\” sort. Természetesen, ha máshova installáltad a játékot, azt a könyvtárat add meg, csak arra figyelj, hogy a „dod” könyvtár után mindenképpen legyen ott a „\” jel, különben nem találja a fájlokat. Majd másold be ugyanezt a „path.dat” fájlt a játék főkönyvtárába is.

3. lépés:
Indítsd el a programot a dod_scripter.exe-vel. A program bal felső sarkában található 3 legördülő menüsor, melyekkel kiválaszthatjuk, hogy milyen parancsot melyik gombra szeretnénk konfigurálni. Az első menüben választható ki a parancs típusa (általános parancsok, fegyverek, chat, hang-, kézjelek, egyéni bind), a második menüben maga a parancs választható ki, míg a harmadik menüben a kívánt billentyű adható meg.

4. lépés:
A program három ablakban jeleníti meg a konfigurációs fájlok tartalmát. Az első ablak az „Autoexec.cfg”-t, a második a „Config.cfg”-t jeleníti meg, a harmadik ablakba egyénileg létrehozott konfigurációs fájlunk kerülhet. Az „Insert bind” gombbal tudod a bal oldalsó menükben meghatározott parancsokat beilleszteni az adott fájlba, majd a változtatásokat a „Save file” gombbal mentheted el. Script készítése előtt készíts biztonsági másolatot a konfigurációs fájljaidról!

5. lépés:
Az egyszerű bindeken kívül készíthető két másik típusú bind is. Az egyikben egyéni scripteket készíthetünk, mely lényege, hogy egy gomb lenyomása után egy sorozat bind aktiválódik egymás után. Például ha valakinek szüksége lenne lőszerre, akkor ezzel a módszerrel elindíthatja az „I need ammo” hangjelzést, és ezzel egyidejűleg egy chat üzenetet is küldhet csapattársainak „I need ammo at %” (a % jel helyére a program az üzenetet küldő pozícióját illeszti be) szöveggel, egyetlen billentyű lenyomásával. Egyéni script elkészítéséhez válaszd ki a parancs típusát és a parancsot a menükből. Add meg a script nevét a menük alatt lévő kis mezőbe. Ezután válaszd ki a legalsó legördülő menüből, hogy mennyi idő teljen el a bindek elindítása között (lag kiszűrésére jó, lassabb internetes kapcsolatnál válassz hosszabb időt). Most pedig a legördülő menük alatt található „Insert bind” gombot nyomd meg ahelyett, hogy rögtön a konfigurációs fájlokhoz nyúlnál. Ezzel megvan az egyik binded. Készíts ugyanígy még egyet, majd a parancstípusok közül válaszd ki az „Insert custom bind” sort. Ezután illeszd be a scriptet a Config.cfg fájlba.

6. lépés:
A másik típusú bind a script-ciklus. Lényege, hogy egyéni scripteket kapcsol össze egyetlen ciklusba, mely során ahányszor leütöd a scriptet elindító billentyűt, annyiszor aktiválódik a ciklusban a következő script, míg végül az egész ciklus az első scripthez ér. Példaként említhetőek az előre konfigurált üdvözlő scriptek, így míg a ciklus az első scripthez nem ér, mindig más formában üdvözölheted a játékosokat. Egy ciklus elkészítése ugyanúgy kezdődik, mint az egyéni bind elkészítése, csak miután beillesztetted a bindet a legördülő menük alatti mezőbe, az „Insert to cycle” gombbal kell a ciklusba illeszteni a scriptet. Ezután készítesz egy újabb bindet (ugyanazzal az elnevezéssel), és ezt is beilleszted a ciklusba. Miután befejezted a ciklust, a felső menüből válaszd ki az „Insert custom bind”, az alatta lévő menüből pedig az „Insert bind cycle to file” sort. Ezután illeszd be a bindet a Config.cfg-be.

7. lépés:
Üzeneteidhez az „Add wildcards” menüben néhány fontosabb információt csatolhatsz. A felhasználható jelzések a következők: pozíció (location), osztály (class), életerő (health), utolsó azonosított csapattárs (last identified team mate), utolsó azonosított életerő (last identified health). Pl.: „Segítségre van szükségem % (pozíció), állapotom % (életerő)”. Sajnos a program nem tudja beilleszteni magának az egyéni üzeneteket, ezért a Config.cfg ablakába másoljátok be egy létrehozott üzenetbe a „say” vagy „say_team” után.

A script készítéséhez szükséges programot megtaláljátok a CD mellékleten.

GONDOLATÉBRESZTŐ

Ismét kétrészes Gondolatébresztő következik egy régóta esedékes témáról: a játékok áráról. Miért ilyen drágák a szórakoztató szoftverek? Mekkora részt kapnak a vásárló pénzéből az egyes piaci szereplők? Miért sokkal drágább X játék, mint a legalább annyira jó Y játék? Ezekre és hasonló kérdésekre keresem a választ, előkészítésnek azonban előbb ebben a hónapban röviden áttekintem, hogyan alakult ki a játékok jelenlegi árszabása, milyen tényezők befolyásolták azt. (A témához nagy segítséget nyújtottak Richard Leader játékrajongó esztéta cikkei, amelyekben a szerző nemcsak a PC-s, de a konzolos játékipar változásaira is kitért.)

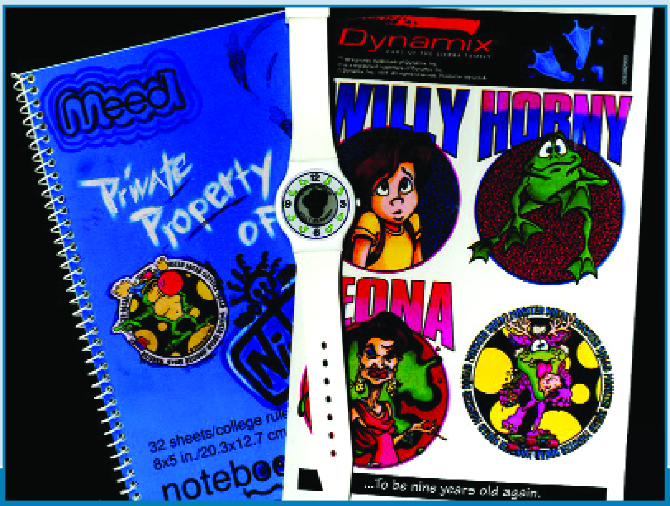
Pénz beszól

Mint minden valamirevaló teremtéstörténet, ez is a Paradicsommal kezdődik. Kezdetben ugyanis jóformán minden játék ingyenes volt, de legalábbis nagyon olcsó. Ez a „kezdetben" valamikor a 70-es évek elejére-közepére tehető, amikor otthoni hardvert horribilis áruk miatt még igen kevesen engedhettek meg maguknak, akinek viszont volt valamilyen (munka)gépe, könnyen hozzájuthatott olyan játékokhoz, amiket valakik valahol megírtak. Ezeket a progikat cserebere útján terjesztették, nem ritkán pedig szaklapokból lehetett begépelni a teljes forráskódot. Ártatlan időszak volt ez, amikor még nem épült ipar a számítógépes játékokra.

Aztán a 80-as évek elejére minden megváltozott, és ezt a változást a már akkor is iparszerűen működő konzolpiac indította el. 1977-ben, amikor az Atari VCS (a későbbi Atari 2600) megjelent, egészen új piacpolitikát követett: a többi konzollal szemben nem a hardver, hanem a szoftver értékesítésében látta meg a nagy bizniszt, és bár a vasat irreálisan olcsón adta, a hozzá tartozó játékcartridge-eket a konzolos körökben addig megszokott 20 dollár helyett 40-ért árusította. Ez a szemlélet azóta is uralkodik, gondoljunk csak az Xbox piacpolitikájára: ugyebár komoly veszteségeket kalkuláltak a zöld-fekete konzolba (félmilliárd dolláros reklámkampány, miegymás), ami azonban bőven megtérül az Xbox-játékokból beszedett sápon. De ne ugorjunk előre, térjünk vissza a 80-as évek elejéhez, amikor is a konzolpiac kicsit behalt, és a személyi számítógépek kiugrási lehetőséget kaptak (mi több, néhány cégcsőd és rossz üzletpolitika mellett a „personal computer" megjelenése volt a konzolok iránti érdeklődés csökkenésének egyik oka). A Commodore és az Apple jó érzékkel követte az Atari-modellt, és olyan árakkal léptek porondra, amelyeknek köszönhetően mindenki számára hozzáférhetővé váltak a számítógépek. A számítógépes és a konzolos játékok árpolitikája innentől kezdve nagyjából egy utat követett, csak más értékekkel és ingadozásokkal (jelenleg például a konzolos játékok árai stabilabbak, mint a PC-seké, de volt ez fordítva is).

Differenciális együtthatók

A konzolos játékipar jó pár év után talált csak magára. A Nintendo még sokat szenvedett a NES rendszerrel, és hogy hozzon valami kis profitot, ekkortájt vezette be a „gamepack" fogalmát (több játékot adott együtt, akciósan). Eközben a számítógépes piacon is kiderült, hogy az élet nem fenékig tejfel, ugyanis megjelent, majd villámgyorsan jelentős piacromboló erővé vált a kalózkodás. Ennek köszönhetően elkezdődött egy árváltozási folyamat, amely éveken keresztül gerjesztette önmagát mindkét piaci szegmensen. Az új számítógépes játékok árai nőni kezdtek, és beálltak egy 45-55 dollár körüli sávra. A konzolipar erre úgy reagált, hogy 40 dollár fölé vitte a saját termékeit (a 42 dolláros Strider és Mega Man 2 volt a két úttörő, 1988-ban), később pedig 50, sőt, 60 dollár fölé. Ebben az is közrejátszott, hogy míg a játékok előállítási ára a „bigger, longer, uncut"-receptet követve egyre nőtt, a kereskedők nem reagáltak időben, nem léteztek még kiépített játék-üzlethálózatok (még Amerikában sem). Ezzel együtt elkezdődött a differenciálódási őrület: a 16 bites programok drágábbak lettek, mint a 8 bitesek, mondván, a jobb grafikáért és nagyobb játékélményért többet kell fizetni. Így eshetett meg, hogy ugyanaz a program Amigára 15-20 dollárral többe került, mint C64-re, és ily módon az Amiga-tulajdonos kétszer fizethetett a jobb játékért: egyszer, amikor megvette a vasat, és egyszer, amikor megvásárolta (ha ugyan vásárolta...) hozzá a játékot. A CD-ROM és a hangkártyák megjelenésekor is volt egy hasonló hullám, a 7th Guestet például 80 dollárért árulták egyes boltok (erre a magas árra a kisebb felvevőpiac is magyarázat, hiszen a progi megjelenésekor még kevés potenciális vásárlónak volt CD-ROM-ja). Míg ez a megkülönböztetés indokolható, a differenciálódásnak volt egy sokkal csúnyább formája is,



ami szintén ekkortájt alakult ki, nevezetesen az önkényes elitizmus. Azt a jelenséget értem ezalatt, amikor egy kiadó kinyilatkozza, hogy az ő játéka van olyan jó, hogy többet fizessenek érte az emberek, mint a többi hasonló játékért. Sajnos ez a szemlélet a mai napig fertőzi a piacot (és valószínűleg mindig is fertőzni fogja): ha egyszer a Blizzard már az előrendelések alapján biztos lehet abban, hogy a Warcraft III bestseller lesz, szívbaj nélkül képes 50 helyett 60 dollárt elkérni a játékért. Nem véletlenül jelentek meg a piaci argóban az A kategóriajelzés mellett az AA, sőt, az AAA kategóriák... További differenciálódásra adott okot a játékok műfaja is: volt idő, amikor a stratégiai progik kénytelenek voltak árban az akciójátékok és szimulátorok alá menni, mivel a technikai lehetőségek alapvetően langyosabb játékélményt tudtak csak biztosítani (ez akkortájt volt, amikor néhány kivételt leszámítva még csak körökre osztott stratégiákat ismert a piac). Végül az árbeli megkülönböztetés egy negyedik, végtelenül elborult formában is jelentkezett: előfordult, hogy valamilyen hardvertámogatásért (például spéci joystick-driverért) szedtek ki extra zsét a játékos zsebéből. A fentiek gyakran halmozottan jelentkeztek egy-egy játék árában, így fordulhatott elő például, hogy a SNES-es Streetfighter II 75 dollárba, a Streetfighter II Joystick pedig 80 dollárba került megjelenésekor...

Árban az igazság

Az árképzési káosz igen lassan rendeződött, ám a zűrzavaros időknek kedvező hatásai is voltak. Egyrészt a piac hozzászokott, hogy sokkal olcsóbban kell adni a régi, megunt játékokat, másrészt – ha már drágultak a játékok –, egyre több extra került a lemezek és CD-k mellé. Poszterek, képregények, akciófigurák boldogították a játékost. Az 1991-es The Adventures of Willy Beamish doboza például a játék és a kézikönyv mellett egy Willy-jegyzetfüzetet, matricákat és egy digitális karórát is tartalmazott. A Larry 7 pedig még be is építette az extrák egyikét a játékba: a progihoz mellékelt szagmintákat megdörzsölve komplexebb élményhez juthatott a játékos, ha Larry valamelyik hölgy parfümjét szagolgatta... A 90-es évek közepétől aztán lassan helyreállt a rend. A konzoliparban mára már az Xbox megjelenésekor elkezdődött árképzési kötélhúzás is befejeződött, a PC-s piacon pedig megszűnt a differenciálódási okok többsége (a Commodore és Atari platformok kihaltak, a stratégiai játékok felnőttek a többi műfajhoz stb). A 45-55 dolláros sáv ma már stabilnak mondható, azonban az elitizmus még mindig jellemző egyes cégek és sikerprogramok esetében (kénytelen vagyok rossz példaként a Microsoftot emlegetni). Néha azonban még ezt az elitizmust is el lehet nézni, ha figyelembe veszünk minden körülményt. A Warcraft III 60 dollárja például rögtön reálisnak tűnik, ha társított értékként kezeljük a Battle.Netet, amelyhez hasonló portállal nem büszkélkedhet például a multiplayer-orientált Battlefield 1942 sem. Az extrák is ésszerűbb formában maradtak meg (hiszen aki játékot vesz, nem karórára és noteszre vágyik): az úgynevezett „Collector's Edition"-ökbe kerültek. A korábbi káoszt így váltotta fel egyensúly: ma már nem illik 50 dollár felett kommersz játékot árulni, az AAA kategóriájú termékek még megcsíphetik a 60 dollárt, de 60 dollárnál többet már Collector's Edition-ként illik csak piacra hozni.

Hazai pálya

Oké, ott tartunk, ahol sok-sok évvel ezelőtt, megint a 45-55 dolláros sáv él, de miért nem lettek olcsóbbak a játékok? – kérdezhetitek ezek után. Nos, olcsóbbak lettek. A 10-15 évvel ezelőtti 50

dollár ugyanis az infláció miatt ma már jóval többnek számít, ily módon tehát a játékoknak kedvezőbb áruk lett azáltal, hogy nem drágultak. A játékosok növekvő száma, az egyre nagyobb vásárlóbázis ugyanis ellentételezi az inflációt és a magasabb költségeket, és ha belegondolunk, nálunk is 8-11 ezer forint egy játék, ugyanúgy, mint öt éve, amikor a 8-11 ezer forint sokkal többet ért. És ha már kis hazánknál tartunk, hadd térjek ki rá pár szóval a cikk végén. Azért is helyeztem a fókuszt az amerikai piacra, mert a magyar játékosok kimaradtak a fent leírtak nagy részéből. Nálunk sokkal lassabban vertek gyökeret a játékra specializálódott üzletek (eleve Kelet- és Közép-Európával csak a '90-es évek közepétől kezdtek érdemben foglalkozni a nyugati sales-esek), később és kisebb mértékben számolódott fel a kalózkodás, és az első játékbolt-hirdetések is csak '95 környékén jelentek meg az újságokban, amikorra már a változások nagy része lecsengett. Leemeltem a polcomról 1995-től 2002-ig minden évfolyamból egy-egy játékmagazint, és azt tapasztaltam, hogy régen (ÁFÁ-val együtt) ugyanúgy 8-11 ezer forintért lehetett új játékot venni, mint napjainkban, csak '95-ben Phantasmagoriát, '97-ben Jedi Knightot, 2001-ben pedig Commandos 2-t hirdettek ennyi pénzért. Persze mindig akadtak gyevi bírók, akik különlegesnek tartották magukat (a Black&White 13 ezer, az Age of Mythology 17 ezer, az Unreal Tournament 2003 18 ezer ruppóba került megjelenésekor), de ezeknek egyelőre nem volt komoly piacformáló hatásuk. Ami fontosabb magyar jellegzetesség: nálunk a 10 ezer forintos ár sokkal súlyosabb érvágás az átlagfizetéshez mérve, mint az 50 dollár a tengerentúlon, s ezért egyrészt nagyon lassan nő a hazai piac, másrészt az eladásoknak igen jelentős részét képezik a régebbi programok. Az egyetlen észrevehető érdemi változás ez utóbbiak terén tapasztalható: míg öt évvel ezelőtt 3-4 ezer forintnál olcsóbban nem lehetett kifutott játékokat venni, addig mára megjelentek 1-2 ezer forintos árkategóriában is, ami még a legelvetemültebb kalózokat is elgondolkoztathatja. Az új játékok azonban soha nem fognak ennyibe kerülni – s hogy miért nem, azt a következő Gondolatébresztőből tudhatjátok meg.

Stöki

XGRA

Az Acclaim szerencsére nem fejezte be az Extreme G Racing versenyzős sorozatát, hanem immáron a negyedik résszel örvendeztet meg minket, amely a négyes szám helyett a jól hangzó XGRA (Extreme Gravity Racing Association) nevet kapta. Ez lenne annak a társaságnak a neve, amely átvehetné a mai Nascar vagy Fia helyét, persze a távoli jövőben.

A készítők a negyedik nekifutásnál a legnagyobb hangsúlyt a karrierek minél élethűbb modellezésére és a pályák tervezésére fordították. Ez utóbbira nagy szükség is volt, ugyanis a legszembetűnőbb különbség a harmadik részhez képest, hogy a verseny tempója jelentősen lelassult. Ezt a tervezők azzal indokolták, hogy mire a harmadik részben elértük a fejlettebb járműveket, addigra a játék annyira gyors volt, hogy a fegyvereknek már semmi értelmük nem volt, hiszen célozni már nem volt idő. A csapat viszont szerette volna erősíteni a verseny taktikázós jellegét, így minden kicsit lelassult, a pályák jóval szélesebbek lettek, ráadásul számos részük le is rombolható.

Itt egy kicsit már át is tértünk a karrier módra, ahol a legtöbb újítást találhatjuk. Itt nem egyszerűen arról van szó, hogy csatlakozunk egy csapathoz, aztán győzelemre visszük. A csapatok akár idény közben is versenghetnek értünk, miközben komplex kapcsolati viszony van közöttük és a pilóták között is, amit tetteink is befolyásolnak. Lehet az a feladatunk, hogy tegyünk keresztbe az ellenséges csapat pilótájának, aki erre persze emlékezni fog, és akár több versennyel később is bosszút áll, ha olyan helyzetbe kerül. Azért is kaphatunk plusz pontokat, ha elpusztítjuk az ellenséges szponzor összes hirdetőtábláját a pálya körül, ha ezt kapjuk extra célként a szerződésünkbe foglalva. Persze a jobb csapatok csak akkor ajánlanak nekünk szerződést, ha már letettünk valamit az asztalra.

Ígérnek többtonnányi új fegyvert is, de az is érdekes megoldás, hogy egy-egy csapatnak adott típusú fegyvere van, amit továbbfejleszteni ugyan lehet, de lecserélni nem.

Grafikai megvalósítás terén első pillantásra nem láttunk sok különbséget az XGIII-hoz képest, de ezzel nem is volt sok gondunk az eddigiekben sem. Összesen tizennégy szinten versenyezhetünk, mindegyiket szépen és részletesen kidolgozták a készítők. Ha semmi sem jön közbe, az XGRA az év egyik legjobb versenyjátéka lehet.

BRUTE FORCE

A Brute Force azzal a kitüntető címmel rendelkezik, hogy ez volt a Microsoft Game Studio első címe, melyet az Xbox 2001-es indulása után jelentettek be. A lelkesebbek azt várták, hogy a Halo vetélytársa/utóda lehet, és ez lesz az Xbox egyik legjobb csapatalapú taktikai akciójátéka (így hirdették). Ami az első kijelentést illeti, sok tekintetben a Brute Force felveszi a versenyt a Halo-val, de igazán csak egyetlen helyen tudja megelőzni, erről még lesz szó a későbbiekben. A csapatirányítás helyett sokkal inkább egyszemélyes lövöldözős játékról beszélhetünk, mert csapat ugyan van, de társaink MI-je sajnos inkább csak az „állok egy helyben”-re szorítkozik ahelyett, hogy értékelhető segítséget nyújtanának az összecsapásokban.

A négy karakter mindegyikét remekül eltalálták a készítők, tulajdonságaik remekül kiegészítik egymást. Hawk csak könnyű fegyverekkel rendelkezik, de speciális tulajdonságként láthatatlanná tud válni, és közben egy pengével szép nagyokat csapkodhat. Flint remek kis mesterlövész, aki automatikus célzást kínál, jelentősen könnyebbé téve így életünket. Tex már kemény legény, igazi nagy ágyúkkal. Képes hatástalanítani az aknákat, amiket aztán később fel is használhat, ráadásul ha bedühödik, két fegyverét egyszerre használja. Brutus igazi vad harcos, hőlátással, regenerálódó egészséggel és pusztító rohamtámadással.

Négyük közül bármelyiket irányíthatjuk, sőt át is válthatunk a küldetések közben, miközben a másik háromnak egyszerűbb utasításokat adhatunk. Értelemszerűen mind a négyüknek életben kell maradnia, ami egy-egy nagyobb csatában nem mindig egyszerű, ezért hamar el fogunk oda jutni, hogy a maradékot leállítjuk az egyik sarokban, miközben mi egyedül tarolunk elöl. Pedig milyen szép is lett volna a támogatás hátulról, de hiába állítjuk mesterlövészünket egy szép dombtetőre, a világ minden kincséért sem avatkozna a völgyben dúló csatába.

Viszont a játék remekül támogatja a „System Link”-et, itt mutatja meg igazi oroszlánkörmeit, és egyetlen igazi győzelmét a Halo felett. Négy gépet összedugva máris belevághatunk a kooperatív játékba úgy, hogy mindenki egy karaktert irányít, és így már teljes a móka. De lehet egymás ellen is játszani, akár egy-egy szereplővel is, akár csapatosan, ahol minden játékos a maga négy emberből álló gárdáját irányítja.

Grafikailag nem érheti szó a ház elejét, gyönyörű szép időjárási hatásokat, világítást és robbanásokat láthatunk. Egyedüli hibaként a karakterek kicsit darabos animációját lehet megemlíteni, de ezt is már csak a kötözködés szintjén.

Azt kicsit túlzás lenne állítani, hogy megszületett az új Halo, de az biztos, hogy jó játék a Brute Force. Kicsit más, mint amire az előzetes híresztelés hatására számítottunk, de mindenképpen megbecsült tagja lesz a gyűjteményünknek.

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

A régi szép idők üsd-vágd-nem-apád szerepjátékok stílusának igen kiemelkedő darabja volt a tavaly kizárólag konzolokon megjelent Baldur's Gate Dark Alliance, amely a PC-n toronymagasan egyik legjobb RPG világát honosította meg először PS2-n, majd egy átirat után Xbox-on is. Álomszép környezetben vagdoshattuk miszlikjeire a szörnyek végeláthatatlan garmadáját, miközben karakterünk szépen fejlődött a maga útján, és persze aggathattunk rá csillogóbbnál csillogóbb páncélokat.

A változatosság kedvéért Baldur's Gate városa ismét veszélybe keveredett. Azok a sokat próbált és tapasztalt harcosok, akik az eddigiekben megvédték a bajtól, sajnos megint eltávoztak (melegebb éghajlatokra vagy az örök vadászmezőkre – de a történet szempontjából ez most lényegtelen), így újra néhány zöldfülű újoncra maradt, hogy belevesse magát a kibogozandó szálak közé, és megmentse a várost a pusztulástól. A háttérben banditák garázdálkodnak a kereskedelmi útvonalakon, és orgyilkosok titkos társasága munkálkodik a város túlnépesedésének csökkentésén.

Az első rész átütő sikere után (az év konzolos RPG-je lett tavaly), nem tartottuk túl valószínűnek, hogy nem érkezik meg hamarosan a folytatás. A készítők szerint azonban nem lesz hátrányban az sem, aki az előző részt kihagyta (személyes tanács: pótlandó!), mert az ott történtek ismerete nem szükséges a második epizódhoz – bár a visszatérők találkozhatnak majd néhány ismerős arccal, sőt az első rész végén nyitva hagyott kérdések egy részére is választ kaphatnak.

A játék négy fejezetre oszlik, azon belül pedig több mint negyven helyszínen barangolhatunk, többek közt egy földalatti város romjai között, egy őrült alkimista borzalmakkal teli kastélyában, egy vámpír várában, amely a Csontok Csatájának helyszínére épült, sőt még a lét más síkjaira is eljuthatunk. Persze lesznek titkos pályák is, ahová egyszerű kalandozó nem teheti be csak úgy a lábát...

Eközben a készítők szerteágazó sztorit ígérnek, ahol nagyon sok minden múlik a döntéseinken, hogy melyik úton indulunk el. Ennek demonstrálására a következő történetet mesélték: értesülünk arról, hogy titokzatos rablók egy karavánt terveznek kifosztani, de mire a helyszínre érünk, már csak szétszórt árut és egy túlélő őrt találunk. Tőle kiderül, hogy a rablók goblinok, akik mindent kifosztanak, ami az útjukba kerül. A karaván megtámadása után két csapatra oszlottak, az egyik északra indult egy falut megtámadni, míg a másik csoport délnyugatnak tart számos fogollyal. És itt kell döntenünk, hogy melyik után menjünk, ami persze meghatározza majd sok karakter viszonyulását irányunkban. Például ha északnak indulunk, akkor az a személy, aki nem marad életben, mert éppen a délnek tartó menettel tartott, az már nem sokat fog nekünk segíteni kalandjaink során. És vice versa...

Lesz kétjátékos kooperatív mód is, egyetlen szép nagy képernyőn (vagyis nem osztották ketté a játékteret), ami jobban néz ki, viszont igencsak behatárolja a két játékos egymástól viszonyított távolságát. Aki nagyon el akar távolodni a társától egy ilyen játékban, annak felesleges is kooperatívan játszania. Úgyhogy lehet izzítani év végére a box-okat, végre egy újabb jó kis szerepjáték jön az ezen a téren nem nagyon támogatott gépekre.

Yeti

APRÓSÁGOK

A Vivendi új Gyűrűk Ura játékában, a „The Treason of Isengard"-ban az irányítható karakterek között lesz Szilszakáll, az ent is. Karjának... izé ágainak egyetlen csapásával röppályára állíthatunk akár egy kisebb csapat orkot is.

Nemsokára megérkezik a Mafia konzolos verziója is, egyelőre PS2-re és Xbox-ra.

Hírek keringtek a neten, miszerint a Tecmo felhagy az Xbox platform támogatásával, de a cégtől rövid úton cáfolták a hírt. A Tecmo egyik legjobban várt címe, a Ninja Gaiden novemberre várható.

Az Ati kiterjesztette kereszt-licencszerződését az Intellel. Önmagában ez nem nagy hír, de egyes piaci elemzők ebből arra következtetnek, hogy ez már annak a készülődésnek a jele, hogy az Intel/Ati páros fogja szolgáltatni az alapjait az Xbox 2-nek, sőt lehet, hogy a Nintendo új gépének is...

Nagyobb Xbox megjelenések augusztusban:

Dragon's Lair 3D: Return to the Lair / Ubi Soft
Alien vs. Predator Extinction / EA
Next Generation Tennis / Wanadoo
The Great Escape / SCi
Mace Griffin Bounty Hunter / Vivendi

VICE CITY

Hi!
A Vice City kiegészítője-e a 3-nak, vagyis csak akkor fut ha a 3 is föl van rakva, vagy függetlenül is?
Nitro

Szia
Anno az első GTA három várost tartalmazott: Liberty City, Vice City és San Andreas. (New York, Miami és San Francisco megfelelői.) A GTA3-ban csak Liberty City szerepelt, így a készítők logikusan elkészítették a második város feldolgozását, és szerintem várható egy San Andreas nevű stuff is. Közük nincs egymáshoz (csak a sztoriban egy finom kapcsolat), azaz a VC tulajdonképpen egy GTA3b, teljesen önálló verzió.

Minden jót
]{redenc

DAY OF THE TENTACLE 2

Hello!

Nem tudom, hogy melyikőtök van megbízva a kalandjátékokkal, de akkor tőle kérdezném, hogy mit tud a Day of the Tentacle 2. részéről, mert az egyik régebbi számotokban azt írtátok, hogy lassan elkészül. Gondolom ti is várjátok, hogy megjelenjen. Véletlenül nem volt LucasArts terület az E3-on? Abban reménykedtem, hogy ott bemutatták. Válaszotokat előre is köszönöm,

retsam

Szia!

El kell, hogy szomorítsalak, DOTT2 nincs betervezve, a Full Throttle 2 készül, az E3-on ott volt, a 2003/06-os számban olvashattál is róla, talán év végére megjelenik, illetve körvonalazódik a Sam & Max Freelance Police, de ez még távoli. Én is nagyon szeretnék egy DOTT2-t, az tény...

Minden jót
]{redenc

MAFIA

Szeva Sanyi vagyok!

Most írok először, kajak a lapotok! Elkéne a help a mafiában, légyszi segítsetek a MONOLIGHTIG nevű pályán vagyok, amikor a Paulieval bemegyünk a bankba,valamit magyaráz és ő kimegy, de én nem tudom, hogy mi a rákot csináljak! Baromira idegesít! Egyébként nem írtatok ehhez a játékhoz végigjátszást? Légyszi tegyétek be az újságba, mert otthon nincsen netem! Előre is köszi a segítséget
Sanyi

Szia!
Ha Paulie bemegy és kimegy, akkor a MOONLIGHTNING Reconnaisance (Felderítés) nevű pályáján vagy, ha igaz (19/03). Ez csak egy terepfelmérés volt, autót és fegyvert kell szerezned, előbb utóbbit Yellow Pete boltjában: magasvasúttal egy megálló, New Hoboken, le, hátra arc, át az úton és a kis átjáró, balra, dörömbölés a vasajtón, vegyél Tommyt és a négyfajta pisztolyt. Ezután irány Luca Bertone, majd az East Marshall híd, a közepén le a lépcsőkön a híd alá, ahol egy Big Dick nevű emberkének oda kell adni egy csomagot, majd lehet lövöldözni. Vissza Bertone műhelyébe, felajánl egy Trautenberg nevű csodát, amit az Oakwood-i Gimi elől "köt el" a gazdája, követni kell és elvenni a kocsiját, ezzel mehetsz Paulihoz, dudálj a háza előtt (nagy zöld kapu), majd irány a bank.

A bankban térdelj le balra a kis faajtó előtt, lődd le a belépő őrt, majd a bejáratnál a másikat is, vedd le a pénztáros háta mögül a kulcsot, majd fel az emeletre, fektesd el az őröket, balra be a "Director" feliratú ajtón, jobbra a szekrényben egy másik kulcs, irány az alagsor, a lépcsővel szembeni rácsot nyisd ki, ott két áldozat, majd a széf. Vissza Paulie-hoz, ugrás a kocsiba, és menekülés (balra, balra az építkezésre, egyenesen, balra, be a kék kapun, majd a garázsba.

Jó játékot
]{redenc

ENTER THE MATRIX

Sziasztok!
Volna egy kis problematológiám. A Mátrixba akadtam el, de mindjárt az elején. Van egy rész, amikor egy toronyból ki kell lőni egy repülő első kerekeit. Ott az a rohadt puska a kezembe, és egyszerűen nem tudok vele célozni. Már fókusszal, meg mindennel próbálkoztam, de ha lassan megy a gép, akkor is szana-szét mennek a golyók. Mi a francot csináljak? És az szokványos, hogy ha nem csinálok semmit, a csávókám akkor is folyamatosan megy előre. Lehet, hogy az a gáz?

Előre is kössz a segítséget!
Backs' Lee

Szia!
Bezoomoltál, ahogy kell? Alapban a sima (tehát nem a numerikus billentyűzeten lévő) 3-as és 4-es gomb a zoom ki- és be, ezzel közelíts rá koppanóig, és lőj egyet, ha nyomod a fókuszt is, az jó, ilyenkor picit a kerék elé célozz.

Az, hogy az embered folyamatosan megy előre, nem szokványos. Van valamilyen játékvezérlő a gépedhez csatlakoztatva? Ha igen, bingó. Sajnos a konzolos átiratok, mint amilyen az ETM, de a Bloodrayne vagy a Splinter Cell is, alapból ehhez rendelik az irányítást, és ez azt eredményezi, hogy a karaktered vagy előre megy, vagy pörög körülötte a kamera. Egyetlen megoldás van: ha a billentyűzeted használod, tiltsd le a Windowsban a vezérlőt a Device Managerben (magyarul most nem ugrik be, honosított oprendszert élből nem használok, de jobb klikk a "Saját gép"-en, és Tulajdonságok, XP-nél Hardware és ott a Manager. Keresd meg az eszközödet, jobb klikk és Disable, vagy belépve legalul "Do not use this device".)

Jó játékot!
]{redenc

MAFIA

Szevasztok !!!

Segítség kéne a Mafiában! A Just For Relaxation-The Harbor pályán. Annyi az ellenséges ember, hogy egyszerűen semmit nem lehet csinálni. Ha szétlövöm az őrt ott a ládák előtt, amit föl kéne pakolni arra a kocsira, amivel jöttem 1-ből odajön 2 géppityus ember.
HOGY LEHET FÖLRAKNI A LÁDÁKAT,ÉS GYORSAN ELSPURIZNI ???
Előre is kössz !!! Bagzi

Szia!
Ez az a pálya, amin a "többet ésszel, mint erővel" elv érvényesül. Lehet persze izomból is végigtolni, mindenkit kinyírva, de okosan is, imigyen:

A ládákat nyilván már megtaláltad, a kaputól egyenesen az első hosszú (baloldali) raktárépület felső végében vannak Scorsese felirattal, az ajtóban egy főnökforma fickó ácsorog. Kanyarodj be jobbra a kis közbe, és tolass rá a rámpára (merőlegesen), így könynyebb dolgod lesz. Menj a fickóhoz és akciózz rajta - rád förmed, hogy mit téblábolsz itt, amikor annyi a meló. Ő most elmegy pisilni, te addig pakolj fel egy halom ládát az elosztó terembe (Dispatch Hall). Menj le, szemben ott vannak a ládák, a jobboldali nagy raktárba kell őket bevinni, az üres raklapra. A közelben beszélget két melós, ha akciózol rajtuk, Tommy megkéri őket, hogy segítsenek, így hármasban a húsz ládát hamar bepakolhatod, ám vigyázat: terhedet ne az eldobás gombbal tedd le, hanem amikor megjelenik az életerőkijelző felett egy kis felkiáltójel, nyomd meg az akciógombot!

Ha kész a pakolás, a főnök megnézi, és morogva bár, de elfogadja (feltéve, ha nem hánytad szét őket, lásd fent). Menj vele vissza a téged érdeklő dobozokig, és akciózz ismét a jóemberen, ekkor Tommy szól neki, hogy várnak rá a vasútnál, ő pedig elcsámpázik. Nincs más feladatod, mint szépen kényelmesen felpakolni a ládáinkat, és irány a kijárat...

Jó játékot!
]{redenc

VICE CITY

Tisztelt szerkesztőség!

Lenne egy kérdésem a GTA Vice City-hez. Hol található egy helikopter és egy repülőgép? Már mindenhól néztem és nem találom. A missziók-nál is szerintem a vége fele vagyok mert már csak az columbiai csávó add feladatot, még-pedig az ellenség hajóját szétlőni és a táskát elvenni. Kérem küldjetek választ.

Köszönettel
Krisztián

Szia!
Körülbelül a felénél jársz a GTA Vice City játékban. A 3. résztől eltérően itt nem csak maffiózók által adott feladatok vannak hanem épületekhez kötődők is. Ha elegendő pénzed van vásárold fel szépen lassan a sziget különböző eladó ingatlanjait, amik közül például a Downtown-ban a fegyverbolttól nem messze eladó lakáshoz nemcsak 3 nagy garázs tartozik hanem a tetőn egy helikopter is. DODO vezetéséhez úgy jutsz, hogyha Prawn Islandon-on megveszed a filmgyárat, és annak második küldetését teljesíted. Ebben a misszióban különben is a Dodoval kell repülni, ha mindenhova ki tudod szórni a plakátokat a kisrepülőt mindig meg fogod találni a filmstúdió mellett.

Üdv:
C5

ENTER THE MATRIX

Helló.

Segítséget szeretnék kérni az Enter the Matrix-al kapcsolatba. Elakadtam Ghostal ott amikor Ice-t és Corrupt-ot kell megvédeni. Meg valami mást kell felrobbantani. De nem tudom hogy mit. És mindig lelövik Ice-t. Légyszi segítsetek. Plíz. A válaszodat előre is köszi.

Üdv: Rocky

Szia!
Igen, ez elég aljas pálya. Amikor kiírja ezt a robbantós szöveget, és megjelenik a két kolléga életerő-csíkja, kell látnod egy nagy, kissé ferde szögben forgó gépezetet (általában ilyenkor pont mögötte állsz, egy magas, kiemelkedő építményen.) Ennek a lábazatán van három kiugró rész, melyeken egy-egy fehér lámpa világít. Ezeket a lámpákat kell kilőnöd. Vegyél elő egy pisztolyt, válts át belső nézetbe (ugyanaz, mint a zoom, alapban a 3-as gomb, nem a numerikus billentyűzeten), és lőj bele egyet a kis fehér bumszliba. Ezután vissza külső nézetbe (4-es gomb), majd irány a következő lábazat, végül a harmadik, ezután a gép "magától" tönkremegy, addig gyorsan segíts be a fiúknak a SWAT likvidálásával. Ezután már be lehet ugrani a csőbe, mint kijárat.

Jó játékot!
]{redenc

VEGYES

Szevasztok!

Lenne három kérdésem.
1.: A maffiában az 5-ödik küldetés olyan lehetetlen. Ez a nevezetes Fair Play. Amikor csak meghallom ezt a nevet már egyszerűen idegrángásom van. Nem tudtok valami könnyítő patchet, mert a pc dome-os elrontotta az egész játékot és letörölte a gépről.
2.: A Free Ride-on azt hallotam, hogy van valami kaszinó vagy mi ahol lehet pénzt nyerni.
3.: A hitman2 Nemtudom,hogy hol v. hogy lehet megszerezni a hangtompítós Hard Ballers-t.

Előre is kösz:ZSOMBI

Szia!
1. Ne izgulj, nem kell versenyezni, a fair play szellemében lehet pofátlanul csalni! Imhol a megoldás: Amint elindul a verseny, szép nyugodtan, nem kapkodva (!) indulj el. Az első ellenőrzőpontnál, a TRACO reklámos traverz után lesz balra egy betontuskókkal elzárt régi pályaszakasz. A barikád jobb oldalán pont beférsz. Persze az első kanyarnál megjelenik a WRONG WAY felirat, jelezve, hogy rossz úton jársz, ne törődj vele! Menj végig az úton (továbbra sem kell rohanni), és amint kiértél a rendes pályára (a baloldali Dunnies felirat mellett, a záróvonalat átlépve), nyomd meg a "Replace car", azaz az "autó talpra- és irányba állító" gombot (alapértelmezésben: Num0)! Ekkor ott állsz a startvonalnál, és amint átlépted, első helyen állsz, és a többiekre egy teljes kört vertél. Ezt még négyszer megismételed, és tiéd a győzelem!
2. Kaszinó nincs! Ez egy "remek" Internetes beugratás, te vagy a sok ezredik áldozat. Valami pihentagyú elterjesztette, azóta tele az összes fórum a "Hol a kaszinó?" kérdéssel, a "rémhír-szerző" meg röhög a markába.
3. Sajnos ebben most nem tudok Neked segíteni:(.

Jó játékot!
]{redenc

ENTER THE MATRIX

Hi mentőöves!

Kéne egy kis help! az Enter The Mátrixhoz. Hackeltem Niobival, felhívtam Trinity-t, beírtam hogy POSTKEY 942, erre írkál nekem sokmindent, de nem tudom letölteni a kardprogramot. + ha le tudnám tölteni akkor Naobinál lenne kard vagy szerezni kéne?
Egyébként mi a véleményed az ABIT, 64MB-os geforce3 Ti200-as videocardról?

Kösz!

Szia!
Válaszolgass Trinitynek (mindegy mit írsz, Hello, I love you, ilyenek :)), előbb-utóbb átküld egy crackerprogit, és bontja a vonalat. Ezután gépeld be: CRACK 8RAM, ez hozzáférést biztosít a RAM meghajtóhoz, itt megtalálod az adott karakter statisztikáját (READBIO RAM:\BIO\NIOBE.BIO, ill. READBIO RAM:\BIO\GHOST.BIO). A kardprogramot a TRAINING RAM:\PROG\SWORD.DSK parancsscsal tudod letölteni, akármelyik kartaktereddel is hekkelsz be, csak Niobéra lehet. Ehhez viszont nem árt két dolgot tudni:
- A kardot nem a fegyverek között találod. Ha ellenséggel állsz szemben, nyomd le egyszerre az ütés (elsődleges támadás) és a rúgás gombját (ez eddig a megragadás / eldobás volt), ekkor Niobé automatikusan elővesi és használja azt. A penge ezüstből van, így gyorsabban haladsz például a kastélyban előre, és főellenségek ellen is kellemes.

- Ezt az utasítást csak olyan mentett profilon használhatod, ami teljes végigjátszást tartalmaz! Kikerülni persze lehet, ugyanis ez a letöltés "minden Niobéra" vonatkozik - azaz ha végignyomtad Ghost bőrében az ő küldetését, indítsd el Niobé menetét, az első mentés után lépj ki a menübe, Ghost profilját választva juss el idáig, add ki a fenti parancsot, és visszalépve a menühöz (természetesen elmentve ezt a munkamenetet), elindítva Niobé küldetését, máris használhatod a kardot. Ez vonatkozik arra is, ha van még egy Niobé mentés a profilok között (például családod másik tagja is nyomul vele), ekkor ő is megkapja a kardot! Törölni a REBOOT paranccsal lehet.

Jó játékot!
]{redenc

VICE CITY

Sziasztok !!!
A Grand Theft Auto: Vice City játékban jelenleg ott tartok, hogy a bizonyos "Áruházi Tűzharc" rész jön és szeretnék állást menteni, de sajna az Ocean View hotelben már nem lehet: Hol van rá még lehetőség a játékban ??
Please help me !!! Thanx Zsoltee

Szia!
Menteni a megvásárolható objektumokban tudsz, ezek azok az épületek, amely előtt egy rózsaszín körben lévő zöld házikó token kelleti magát. 15 ilyen hely van, ebből nyolc küldetéshez kötött, a többi egyszerű lakás, 1000-14000 dollár közötti áron. Némelyikhez garázs is jár, és általában valami újratermelődő jóságot is találsz bennük. A játék 100%-os teljesítéséhez az összest meg kell vásárolnod majd.

Jó játékot!
]{redenc

(Mindemellett a hotelben továbbra is tudsz állást menteni, csak fel kell menned az emeletre, be a szobádba. – JuliuS)

WEBOLDAL

Hello!

Lenne egy kérdésem, de mondjuk egyáltalán nem a játékokhoz tartozik, de remélem tudtok segíteni! Csak annyi lenne a kérdésem, hogy hogy kell azt megcsinálni, hogy ha a weblapomra felteszek egy olyan menüpontot hogy kilépés és rákattintok akkor bezárja? Én próbáltam beírni hiperhivatkozásnak azt, hogy: javascript:window.close() , és ha megnéztem weblapként akkor működött, de ha feltettem a weblapomra mint menüpont, akkor nem is reagált, miért van ez, mit kéne írnom még?

Ja és létszíves ha nem is teszitek be az újságba a levelet, akkor is létszi legalább válaszoljatok, mert jó lenne, ha sikerülne ezt megcsinálni!

Előre is köszi:
András

Szia!

Az miért kell? :) Sajnos ilyet közvetlenül nem tudsz csinálni, hiszen ez az utasítás azt hajtaná végre, hogy bezárja a felhasználó böngészőjét is. Csak olyan ablakot tudsz bezárni, amely "open()"-nel lett megnyitva, illetve, amelynek a history bejegyzése csak egy elemet tartalmaz, ezzel tudsz olyan ablakot csinálni, mely megnyit egy másikat, majd becsukja magát: "self.close()". Ez esetben is sajnos megjelenik egy üzenetablak, hogy a program be akarja zárni magát, és megengeded-e neki. De tényleg nem szokás weboldalra kilépés menüpontot biggyeszteni, azt a felhasználó úgyis megteszi magától :).

Minden jót
]{redenc

GÉPVÁSÁRLÁS (INTEL)

Hello Pc Guru!

Szeretném ha segítenétek abban, hogy milyen alkatrészekből állítsam össze az új gépemet. Már van MSI GeForce 4 Ti 4400 128 MB (4x AGP) videokártyám, Maxtor 30 GB 7200 RPM winchesterem meg egyéb. Ehhez vennék még alkatrészeket. Szeretném a gépet felújítani a következő alkatrészekkel.:

Asus P4G8x vagy Asus Ai series (a típust nem tudom) alaplap Intel Pentium 4 2,5 GHz 533 FSB vagy 800 FSB (esetleg hyper-threadinggel)
Kingston 512 MB DDR 400 MHz memóriab
Sound Blaster Audigy 2 hangkártya
Feel-V ház Microsoft Intellimous optical egér
Valamilyen CPU Cooler (nem tudom melyiket)

Jó lenne ha segítenétek, hogy jók ezek az alkatrészek, vagy ajánlanátok esetleg másmilyeneket.

Előre is köszönöm:
Jani

Szia!

Az alkatrészek jók, biztosan nem fogsz csalódni bennük. Alaplapban az Asus mindig is nagy név volt, processzor szintjén a 2,5GHz elég meggyőző (főleg ha még egy kis tuning is belefér) és a memóriák piacán a Kingston sosem okozott csalódást. Ezt a véleményemet mindazok ellenére írom, hogy megrögzött Athlon-párti vagyok és ennyi pénzből szívem szerint egy Nforce2-es chipsetre alapozott Chaintech lapot, egy Athlon XP2600+ processzort vennék az Intel helyett. :-)

Midas

TERMÉKAKTIVÁLÁS

Szeva!

Plz segítsetek! Vettem egy új Win Xp-t kb egy hónapja, és mostanában indításkor kiírja, hogy még x napom van az aktiválásra. Hogy lehet ezt az aktiválási cécót elkerülni??? Mire jó ez???

Plz minél előbb írjatok nehogy elérjek a 0-dik napig!!!!!
Előre is kösz!
[ProXYmuS]

Szia!
Ezt a termékaktiválást azért alkalmazza a Microsoft, hogy kiszűrje vele (több-kevesebb sikerrel) a kalózmásolatokat, illetve ellenőrizze, hogy valóban annyi számítógépre telepítették-e fel a megvásárolt terméket, amennyi a licencében elő van írva. Tehát egyszerűen válaszd az internetes aktiválást, add meg az 50 számjegyű telepítés-azonosító kódot, és már kész is.

Üdv:
Rusty

GÉPVÁSÁRLÁS (AMD)

Kedves HW Mentőöv!

Szeretnék venni egy új gépet, de lenne pár problémám.
Processzor: AMD AThlon XP 2400+, RAM: 512 333 DDR, Winyó: 80 GB Maxtor, Alaplap: ? (vmi 5 PCI, AGP 8x, LAN, 4 USB, talán firewire, ASUS és 25e-ből), Procihűtő: ?, Ház: ? (dizájnos, elöl is USB, 4 5,25" hely, 400W), Hangkártya: Sound Blaster 5.1 128 MB, DVD: LG 16x 48x, Videokártya: Geforce FX 5200?

Remélem gyorsan küldítek a választ mert gyorsan kellene. Archibald

Szia!
Részemről az Nforce2-es alaplapokat preferálom, amíg a VIA KT600 chipsetek elterjednek, addig ez a legjobb alternatíva.
Chaintech-et nem biztos, hogy kapsz 25000-ből, de Abitot (esetleg Asust) már valószínűbb. A processzorhűtők ára szerencsére nem valami horribilis, célszerű rézbordás, nagy méretű, de nem túl gyors (hogy csendes legyen) ventillátorral ellátott darabot venni. Ha jót akarsz magadnak hosszú távon, akkor olyan házat veszel, amiben jó minőségű, 350- 400 wattos táp van. Ezek a házak drágábbak, viszont kényelmesen elférsz benne és még hoszabb idejű garancia is jár hozzájuk. A videokártyával vitatkoznék egy kicsit, ugyanis az 5200-as széria az az MX-es széria utódja és nem nyújt jobb teljesítményt, mint egy Geforce4 Ti4200. A RAM árak lassan az égig emelkednek, ezért most nem akarlak 400Mhz-es memóriára rábeszélni, pedig ehhez a konfigurációhoz jobban passzolna. Amiről viszont lebeszélnélek az a Maxtor winchester.

Midas

TIPPEK... EGYMÁSNAK

Tisztelt Lap!

A 03/06-os PCGURU-ban Krisztián levelére reagálva:
Az én konfigom: (Áprilisban vettem) P4 2.0A (400), ASUS P4B533 GOLD, 256MB (266), BBA Ati R9000Pro 64Mb, Sb Live! Value (természetesen az előző konfigból maradt), Win98SE (ez is).
Egyébként 4 éve vagyok előfizetőtök.

1.problem-A GF4 kártyáknál Win98 esetén a setup.exe helyett a setupcor.exe fájllal (Úgy a scandisk lefutása után nem lesz fekete a képernyő) kell indítani a telepítést (ha a cd-ről bootolsz, akkor ne a menüből indítsd, hanem: boot a cd-ről -indítás cd-rom támogatással - majd a parancssorból indítsd a setupcor.exe - t).
2.problem-Nekem már a 1013-as bios-szal adták az alaplapot, de a www.ASUS.com honlapon található frissebb is (ajánlott Internet Explorerből a legújabb a cd-ről).
3.problem-Az alaplap bios-ában nekem 1.5V van állítva, de az ASUS PC Probe 1.6-ot ír.
4.problem-3d Mark 2001 nekem a fenti konfiggal húzás nélkül 7203.
5.problem-PCI multimédiás audiovezérlőt akar telepíteni? Neked van alaplapi hangchiped? Ha igen, letiltottad a jumperével (P4B533 User Guide 2-23 o.)?
6.problem-Nekem, a hangkártya a 2. PCI slotba van téve (a 3.-ik az USB 2.0-val van megosztva, amit a hangkártya nem komál-csak ha le van tiltva).
7.problem-A hangkártyádhoz a www.CREATIVE.com honlapon találhatsz cuccokat.

Én a helyedben nem adnám el azt az alaplapot!

Maczkó

Ui:USB 2.0 driver létezik-e Win98SE-hez?
Ui2:Szivesen segítek máskor is.

Szia!

Én csak azt nem értem, hogy mit keres azon a gépen Win98. Szerintem a sok probléma oka mind az operációs rendszer, ha még nem próbáltál feltenni egy Windows Xp-t, akkor szerintem lépd meg gyorsan.

Midas

LOKÁLIS FELMELEGEDÉS

Tisztelt PC Guru!

Varga Jenő vagyok, régi olvasója e lapnak és nagyon örültem, amikor ezt a rovatot beindítottátok. Most nekem is lenne egy problémám.

Sajnos a Processzoromat képtelen vagyok 75 fok alá leküzdeni. Ez a hőmérséklet csak növekszik, ha a Windows beindul ill. elkezdek játszani. Jó nagy hűtőbordákkal rendelkező hűtőt vásároltam rá, amely állítólag 1600 MHz ig normális hőmérsékleten kellene tartania a gépet. Ehhez képest félóránként lefagy, bármit is csinálok. Ugyanekkor a Geforce 3 Ti 200-as kártyám is a szokottnál jobban melegszik mostanában. Természetesen próbálkoztam mindkét alkatrész "lebutításával" is, de ez sem segített egy fokot sem (!) rajtam.

Tisztában vagyok vele, hogy nyár van, de a negyedóra géphasználat utáni fagyások miatt sem játszani, sem dolgozni nem tudok. Próbálom óriási ventillátorokkal innen-onnan hűteni a házat, és összesen 5 ventillátor dolgozik gépen belül is. Egy ekkora teljesítményű gépnek azért nem szabadna ezt művelnie, főleg, hogy más ismerőseim hasonló gyártók modernebb és gyorsabb alkatrészeiből álló gépe 20-30 fok körül ingadozik. Már arra gyanakodom, hogy az alaplappal van valami baj. Mit tehetnék még az ügy érdekében?

Konfigurációm:

- Operációs rendszer Microsoft Windows ME
- CPU típusa AMD Duron XP, 1300 MHz (6.5 x 200)
- Alaplap neve Abit KT7(A)/KT7(A)-RAID/KT7E (1 ISA, 6 PCI, 1 AGP, 3 DIMM)
- Alaplapi lapkakészlet VIA VT8363(A) Apollo KT133(A)
- Rendszer memória 512 MB (SDRAM)
- BIOS típusa Award Modular (07/11/02)
- 3D gyorsító nVIDIA GeForce3 Ti 200
- Hangkártya Creative EMU10K1 SB Live! Audio Processor

Segítségüket előre is köszönöm:
Varga Jenő

Üdvözlet!
Azt sajna nem tudtam meg, hogy mivel is van mérve ez a hőfok, de nem vagyok benne biztos, hogy a "magas" hőmérséklet miatt fagy a számítógép. A különböző programok igen eltérő eredményeket tudnak produkálni, sőt, még a BIOS hőmérséklet-figyelője sem teljesen biztonságos esetenként.
Másrészt ennyi ventillátorral szinte fagyasztani lehet, kizártnak tartom, hogy a 75 fokos határt nem csökkentené (persze nyitott ház esetén). Az e-mailt olvasva nekem is először az alaplap jutott eszembe, mint a probléma forrása, de ennek bizonyításához szükség lenne egy másik hasonló tudású számítógépre, hogy abban kipróbálhasd a processzort és viszont.

Midas

ATI VÁSÁRLÁS

Hi!

Remélem nem gond, hogy már megint zavarlak benneteket!

Van nekem 1 TuaCeleron 1200, ami megy 1500-on (bár inkább 1400-on hajtom), 1 Asus TUSL2-C, meg 512 MB SDRAM. VGA-nak meg 1 GF3=TI200 64 MB.

Az akarom megtudni, hogy szerinted érdemes lenne-e 1 R9500-ra cserélni a vga-t? Ráadásul 1 olyanra, amely modolva lenne egy 9700 esetleg 9800 PRO-ra! Vagyis ilyen proci mellé érdemes lenne 1 akár 9500-at is betenni?

Köszi
Sziasztok

Szia!

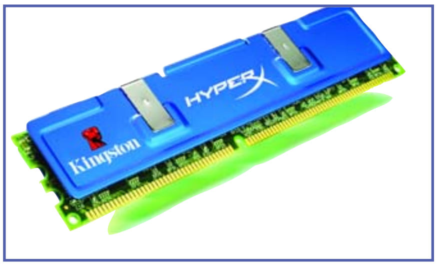
Nem vagyok benne biztos, hogy észerű annyi pénzt költeni egy új ATI-ra, a Celeron processzornak igencsak kapaszkodnia kellene, hogy utolérje. Inkább spórolj még egy kicsit és vegyél egy 2Ghz körüli processzort, meg persze hozzá egy új alaplapot DDR memóriával.

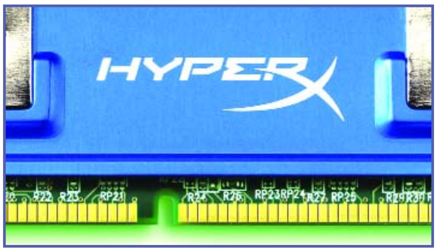
Üdv!
Midas

HARDVER HÍREK

ÚJ MEMÓRIÁK

A memóriák piacán töretlen népszerűségnek örvendő Kingston új 466 (PC3700), illetve 500 MHz-es (PC4000) HyperX memóriamodulokat dobott piacra, a tuning kissé őrült szerelmeseinek. A csillagászati áron (99$-tól 435$-ig) megvásárolható memóriák garantáltan hibátlan üzemeltetését a Kingston HyperX-hez gyárilag járó alumínium hűtőbordája segíti elő, mely a keletkezett hő elvezetésében nyújt hathatós segítséget. A 256 MB, 512 MB és 1 GB-os méretben megvásárolható modulokra a gyártó élettartam-garanciát vállal. A memóriákkal kapcsolatban egy érdekes megjegyzés: mivel a modulokat 3-as CAS késleltetéssel tervezték, így azok inkább az Intel processzoros rendszerekben nyújtanak majd nagyobb teljesítményt, mivel itt a nagyobb sávszélesség, és nem az alacsonyabb késleltetés a fontos. Erre utalnak a tesztként használt alaplapok is: Abit® IC7/IC7-G és az Asus® P4C800.





Egy másik kiváló minőségű tuningmemóriáiról ismert gyártó, az OCZ bejelentette PC4000 Gold EL DDR típusjelzésű RAM-jait, melyek 256 és 512 MB-os méretben kaphatók, késleltetésük 2.5 CAS, és a Kingston memóriáihoz hasonlóan a memóriamodulokon hűtés található – de lényeges különbség, hogy a jobb hővezetés érdekében a hűtés aranyozott.

VIA ANTAUR

A hordozható számítógépekhez készült Antaur processzorok tömeges szállítása elkezdődött. Először a VIA legerősebb piaci területén, Kínában kerülnek értékesítésre az erre épülő modellek, Európába és az Egyesült Államokba 2003 negyedik negyedévében érnek el. A termék különlegessége és legfőbb vonzereje elődjéhez hasonlóan a rendkívül alacsony, 11 W-os fogyasztás, amely a PowerSaver 2.0 technológiának köszönhetően akár 50 százalékkal csökkenthető.

Az elfogadható teljesítmény érdekében a megoldás 1 GHz-es órajelen üzemel, és támogatja a StepAhead továbbfejlesztett elágazás-becslést, tizenhat lépcsős csővezetékkel rendelkezik, támogatja az SSE utasításkészletet, FPU-ja a mag órajelén üzemel, és 64 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkezik. Az Antaur egyébként támogatja a VIA PadLock Data Encryption Engine-t is, amely a világ első processzorba épített hardveres véletlenszám-generátora – ennek a tikosításban és adatvédelemben lehet fontos szerepe.

VIDEOKÁRTYAPIAC

Az utóbbi években a leggyorsabban fejlődő és legtöbbet vitatott periféria a videokártya. A gyártók gyors ütemben hozzák ki az újabbnál újabb termékeket, és ez az ütem napjainkban sem csillapul. Az NVIDIA FX 5900-as kártyája már Magyarországon is megvásárolható, illetve elkészültek az első hazai tesztek és beszámolók, melyek megerősítik, hogy a kártya elődjénél, az FX 5800-nál lényegesen jobb, a látványjavítók bekapcsolásával kevésbé esik a teljesítménye, és az eddig nagyon gyalázott, hangos FlowFX hűtőrendszer átalakítása is tökéletesen sikerült. Az FX 5900 Ultra változata külföldön már megjelent, hazánkban csak augusztustól lehet majd megvásárolni. A világhálón terjedő pletykák szerint még ebben az évben megjelenik az NVIDIA NV36-os jelzésű új csodája, mely a hírek szerint az NV35 (FX 5900) továbbfejlesztett változata lesz.

Az NVIDIA legnagyobb ellenfele, az ATI is lépést tart a világgal, a lapkáira építő gyártók a legkülönfélébb hűtési, illetve extra megoldásokkal próbálják megnyerni a vásárlókat, mely eddig tökéletesen sikerült. A Zalman hűtővel felszerelt Sapphire Radeon 9600/9800-as megoldásai mellett a Triplex ezüstréteggel bevont Radeon kártyái elegáns, ezüstözött nyákjukkal hódítanak, illetve a legújabb termékük, a REDai 9600 Pro mellé még egy plusz kártya is jár, amelyen egy egyedi vezeték nélküli tv-kimenet található.

MUSTEK ÚJDONSÁG

Hazánkban is kapható már a Mustek új, hordozható DVD lejátszója, a DVD PL207. A kép megjelenítéséről egy 7 inches aktív mátrix TFT kijelző gondoskodik, a remek hangzásért a készülékbe épített sztereó hangszóró, illetve a hozzáadott sztereó fejhallgató felel. Az akkumulátor 2,5 órán keresztül biztosítja a felhőtlen szórakozást. Annak érdekében, hogy minden szempontból kellemes útitárs váljék belőle, a Mustek tervezői ultravékonyra (mindössze 28 mm vastagságúra) és nagyon könnyűre (700 g tömegűre) varázsolták, valamint egy 12V-os szivargyújtó adapterrel is felszerelték. Teljes kényelmünket pedig egy hitelkártya méretű távirányító szolgálja. Természetesen otthonra is tartogat meglepetéseket az új lejátszó, mivel mindezek mellett található rajta TV és 5.1 csatornás Dolby Digital digitális audio kimenet, melyekkel akár egy házimozi rendszer aktív részesévé is válhat. Kezelése gyerekjáték, néhány perc alatt megtanulható, a támogatott formátumok: DVD, MP3, Audio CD, Kodak Picture CD.

THERMALTAKE SILENT BOOST

A Thermaltake az utóbbi időben komoly fejlődésen ment (megy) keresztül. Az eddig csak házakat és hűtéseket gyártó cég a múlt hónapban jelentette be LCD monitorjait, hangfalait, stb., melyek kimondottan extravagánsra sikerültek. Most pedig visszatért a hűtéshez, méghozzá nem is akárhogyan: megjelent a Silent Boost, mely akár egy Athlon XP 3400+-szal is elbír, és csak 21 dBA zajjal terhel minket kezdetben, a maximális zaj 28 dBA. Újdonság még az ún. Hydro Wave Bearing Fan, mely a ventilátor csökkentett hangjában játszik fontos szerepet, illetve az óriási, teljesen réz borda, ami sűrű lamellázattal van felvértezve a nagyobb hőleadó felület érdekében.

ALAPLAP, LAPKAKÉSZLET ÚJDONSÁGOK

A Technologies bemutatta az olcsó, Pentium 4 processzorokat kiszolgáló lapkakészletét, a PT800-at. Bár a lapkakészlet csak egycsatornás memóriavezérlővel rendelkezik (FastStream64™ DDR400), de támogatja a 800 MHz-es FSB-t, a 8xAGP-t, a Serial ATA/RAID-et és az Intel Hyper-Threading Technológiáját. Újdonsága még az ún. VIA Vinyl™ Multichannel Audio Suite, mely egy integrált, csúcsminőségű 5.1-es és 7.1-es surround hangrendszert takar. Az igazi meglepetés pedig a 20 dollár körüli ára, mely sokkal kedvezőbb, mint az hasonló képességekkel bíró i848P-jének 31 dollárja.

A VIA Technologies AMD platformra tervezett Apollo KT600-as lapkakészlete köré egyre több gyártó épít alaplapot. A lapkakészlet hivatalosan is támogatja a 400 MHz-es FSB-t és – többek között – a Serial ATA/RAID-et. Az egyik legtöbb extrát kínáló ilyen alaplap az MSI KT6 Delta sorozata, mely 4 különféle felszereltséggel lesz megvásárolható, de hamarosan megjelenik a boltok polcain az Abit KV7, a szintén csúcsminőségűnek ígérkező GigaByte GA-7VT600 1394, és még legalább további 17 gyártó hasonló VIA Apollo KT600-zal felszerelt alaplapja. Az első tesztek szerint a KT600 gyorsabb az nForce2-nél, de az nForce2 400 és 400 Ultra sorozatától, ha nem is sokkal, de elmarad.

Hamarosan debütál az ATI első lapkakészlete, az RS300, melyről hivatalosan alig tudni valamit, csak annyi bizonyos, hogy integrált Radeon 9200 grafikus magot tartalmaz, és minden jelenlegi technológiát támogat majd. Az érdeklődés az új lapkák iránt óriási, ez annak is köszönhető, hogy valószínűleg az áruk sokkal kedvezőbb lesz, mint az Intel hasonló megoldásaié.

ÚJ LINUXOS ZAURUS KÉZISZÁMÍTÓGÉP

Nemrégiben két új kézi számítógéppel jelent meg a piacon a Sharp. Az új készülékek a Linux operációs rendszerű Zaurus család tagjai, típusjelük: SL-C760 és SL-C750. A korábbiaktól eltérően ezek a készülékek nem PDA-hoz, hanem mini noteszgépekhez hasonlítanak. 400 MHz-es Xscale processzorral, 64 MB RAM-mal, 3,7”-os, 640x480-as képpontú, 65536 színt megjeleníteni képes érintőképernyővel és sztereó hangszóróval rendelkeznek. Találhatunk rajtuk egy IrDA és egy USB portot, valamint Compact Flash és MMC-SD kártyafoglalatot is. Bővíthetjük őket mikrofonnal, digitális kamerával, vagy ha gyorsabb megjelenítést szeretnénk, akár egy külső VGA-kártyával is. A készülék, mivel valódi újdonság, sajnos egyelőre csak Japánban kapható, az áráról nincs semmi hír, de mivel az operációs rendszer Linux, így használhatósága mellett még egyvalami bizonyos: nem lesz túl drága.

LAKS ÓRÁK

Megszokhattuk már a hazánkban is egyre elterjedtebbé vált flash memóriák különböző nyakba akasztható, övre csíptethető változatait. A Laks most egy új megoldást dolgozott ki, ami talán az eddigieknél is kényelmesebbé teszi számunkra az adatok mozgatását.
A memóriát egy tetszetős karórába rejtették, ezzel biztosítva, hogy az mindig kéznél legyen, amikor szükség van rá, a szíjon található USB csatlakozó segítségével pedig azonnal működésbe is hozható. Felmerülhet a kérdés, hogy mivel az óraszíj adta lehetőségek elég szűkösek, nem rövid-e a kábel a számítógéphez való csatlakoztatáshoz. Nem kell aggódnunk, hiszen az óra mellé egy 1 méteres USB hosszabbító kábel is jár, mellyel ez a „probléma” könnyen kiküszöbölhető. Az adatok biztonságára is gondolva a memóriát jelszavas védelemmel látták el, és az ehhez szükséges driver CD szintén helyet kapott a dobozban. Míg a memóriákat a Toshiba, az óra belsejét a Citizen gyártja. Az új eszköz három különböző, 32 MB, 64 MB illetve 128 MB méretű flash memóriákkal és 1 év garanciával már itthon is kapható.

MOBIL HÍREK

SZÍNES TV-S MOBILTELEFON

Arról már hallottunk, hogy az egyes mobilszolgáltatókon keresztül adatfolyamként nézhetünk egyes TV-adásokat vagy kiragadott klipeket (persze folyamatosan fizetve a letöltésért), de a Samsung most bejelentett SCH-X820-as telefonjában ennél már többről van szó. A készülékbe egy VHF/UHF adásokat közvetlenül fogni képes TV-tunert építettek, ami azt jelenti, hogy ugyanúgy foghatjuk vele az adásokat, mint otthon egy szobaantennával.

A nagy vevőfelület ráadásul az elhangzottak szerint kiváló képminőséget is produkál. Olyan extra funkciók is kerültek a telefonba, mint az automatikus hangolás vagy a kép 90 fokos elfordításának lehetősége, hogy akármelyik irányból nézhessük az adást. Ezenkívül 50 képkockányi anyagot rögzíthetünk is, ha úgy tartja kedvünk. A két képernyős mobil nagy megjelenítője 262 ezer színű TFT (176x200 pixel), a kisebbik „csak” 256 színű elektro-lumineszcens (96x64 pixel).
A gyártó egyelőre csak Dél-Koreában tervezi a készülék piacra dobását, de reméljük, hogy ez rövidesen megváltozik, tekintve, hogy az ára még csak nem is horribilis, mindössze kb. 130.000 Ft (587 USD).

20 ÉVES A MOBILTELEFON

A Motorola büszkélkedhet az első olyan mobiltelefonnal, amely 1983-ban megkapta az amerikai FCC (Federal Communications Commission – Szövetségi Kommunikációs Bizottság) engedélyét, és így kereskedelmi forgalomba kerülhetett. A nagyhírű őskészülék a Motorola DynaTAC 8000X volt, aminek piacra dobása után nem is váratott magárra sokáig a siker, egy év alatt világszerte majdnem 300.000 darabot értékesítettek a kb. 4000 dollárba kerülő telefonból. Ez mai árfolyamon számolva is majdnem egymillió forint, akkoriban pedig még ennél is többet érhetett. Ezért még várni kellett vagy másfél évtizedet, míg a mobil a topmenedzserek dédelgetett játékszeréből mindennapos használati cikké vált.
Az első megvásárolható készülék 33x4,5x8,9 cm volt, és majdnem 1 kilogrammot nyomott, kb. egy órányit lehetett rajta beszélgetni, és 8 órányi készenléti idővel rendelkezett (napi újratöltés rulez!).
A Motorola a későbbi években is erősen rányomta bélyegét a mobilpiac fejlődésére. 1992-ben ők jelentették meg az első GSM telefont, az International 3200-ast, majd az első háromsávos GSM telefont 1999-ben (Timeport 7089). 2000-ben rukkoltak elő a világ első GPRS mobiljával (Timeport 260), és nem utolsósorban 2002 februárjában az első UMTS-mobilt, az A830-ast is ők jelentették be.

3D GYORSÍTÓ CHIP MOBILOKBA

Két japán cég, a naganói Seiko és az oszakai Fuetrek olyan kijelző-vezérlő chipet fejlesztett ki (S1D13721), amely a digitális fényképezőgépek kezelésén kívül még integrált 3D gyorsításra is képes. A lapka másodpercenként kb. 130 ezer vertexet és 3 millió pixelt képes előállítani, miközben stabilan 30 fölött tudja tartani a másodpercenként megjelenített képkockák számát. Mindenközben még vígan elvezérel egy 1,3 megapixeles digitális kamerát. Szavamra mondom, már látom, ahogy megismétlődik a történelem: hasonlóan kezdődött a PC-knél is a Voodoo 1-gyel...

MYDEVICE

Különlegesen okos telefont fejlesztett ki a finn MyOrigo cég, melyet nem csak gombokkal lehet irányítani, hanem a beleépített mozgásérzékelő segítségével akár mozdulatokkal is.
A nagyméretű (320x176 pixel, természetesen színesen), érintésérzékeny képernyő több különlegességgel is szolgál. Érzékeli, ha elforgatták a készüléket, és ilyenkor magától hozzáigazítja a képernyő orientációját is az új pozícióhoz, a nagyobb dokumentumoknál pedig nem kell scrolloznunk, hanem a telefont forgatva a dokumentum különböző részeit tekinthetjük meg (ennek működése nekem még nem teljesen világos, de azt mondják, úgy kell elképzelni, ahogy egy fáklya a sötét szobában egy könyv oldalait megvilágítja). A képernyőre egy teljes Qwerty-billentyűzet képét is kivetíthetjük, amelyen aztán könnyebben gépelhetjük a szövegeinket. Szerintem remek ötlet, hogy minden egyes sikeres billentyűlenyomás után a telefon enyhén megremeg, azt az érzetet keltve, mintha igaziból megnyomtunk volna egy gombot. A készülék egy Java rendszer köré épül, és majd' mindent tud, amit egy mai telefonnak tudnia kell. Háromnormás, van benne MMS, GPRS, email, dokumentumolvasó, ráadásul még egy VGA felbontású kamera (640x480) és egy MP3 lejátszó is belefért (64 MB RAM-mal meg SD bővítőhellyel).
A fejlesztők már elkészítették a telefon prototípusát is, amit a sajtó már meg is csodálhatott. A cég munkatársai szerint még sok fejlesztenivaló akad rajta, de terveik szerint az év végére már a kereskedelmi forgalomban találkozhatunk a MyDevice-szal. Az áráról sajnos még nem sokat tudunk.

ÚJ OPERA BÖNGÉSZŐ SERIES 60-RA

Nemrégen jelent meg az Opera legújabb, 6.01-es verziószámú böngészője a Nokia-féle Series 60-ra. A legújabb verzió egyelőre csak Nokia 3650 és 7650-es tulajdonosok számára letölthető 29 Euró (kb. 7500 Ft) leszurkolása ellenében. Az új szoftver már támogat-

ja a CSS2 médiatípusokat, amelynek segítségével a honlapkészítők könnyebben tudnak a kis képernyős készülékeknek szánt tartalmat építeni. Az áprilisban megjelent előző verzióhoz képest néminemű hibajavítást is eszközöltek a programon. Az Opera tartalmazza az SSR (Small-Screen Rendering) technológiát is, amely átalakítja a hagyományos weblapokat, hogy a kisebb képernyőn is élvezhetőek legyenek.

PIROS PONT A NOKIÁNAK

Nívós nemzetközi formatervezési díjban részesítettek két Nokia telefont, a 6200-ast és a 6800-ast, pontosabban készítőiket: Frank Nuovo-t és a Nokia Design Team-et. A „Red Dot design díjat” már 1955 óta azok a termékek kapják, amelyek nemzetközi színtéren is kiemelkedő designnal rendelkeznek. A tizenegy kategóriára idén benevezett 1500 termék közül 373 kapta meg a Red Dot díjat, közülük pedig 33 terméket választottak ki a „Red Dot: best of the best” (a legjobbak legjobbja) díjra. Két termék – egyikük a Nokia 6800 – a „Red Dot: intelligent design” (intelligens formatervezés) elismerésben is részesült.

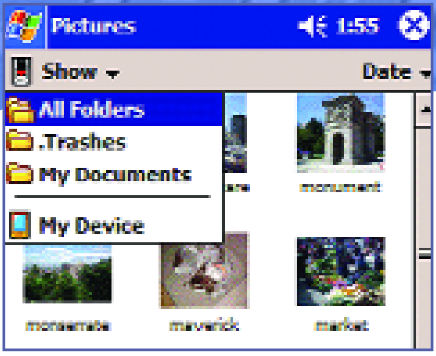
VÉGE A MOBILOS PUSKÁZÁSNAK?

Az Egyesült Királyság néhány iskolájában olyan készülékeket helyeztek üzembe, amelyek képesek érzékelni a mobiltelefonok által kibocsátott sugárzást, így képesek lebuktatni azon tanulókat, akik nem megengedett eszközöket szeretnének igénybe venni dolgozatuk megírásakor. Az utóbbi időben nagyon népszerűek lettek a kamerával felszerelt mobilok a fiatalság körében, azokkal ugyanis egy pillanat alatt fényképet lehet készíteni a füzetről vagy a könyvről, és máris adott a remek puska a dolgozaton. Az új készülék 12 méteren belül bármiféle mobiltevékenységet jelez, így villámgyorsan a puskázók rémévé válhat.

WINDOWS MOBILE 2003

A Microsoft nemrégiben bejelentette a mobil eszközökbe szánt operációs rendszerének legújabb változatát, a Windows Mobile 2003-at. Az új szoftver nem sok újdonságot tartalmaz, de azért fejlesztették kicsit a Wi-Fi és a Bluetooth támogatást, és gyúrtak a levelezési és szinkronizálási szolgáltatásokon is. Persze nem szabad megfeledkeznünk a nélkülözhetetlen, beépített Windows Media 9-es technológiáról sem. Érdekes dolog a bejelentéssel kapcsolatban, hogy a Microsoft igyekszik kivonni a köztudatból az eddig meghonosodott Pocket PC és Smartphone elnevezéseket, mindkettőt a Windows Mobile kifejezés alá próbálják meg bezsúfolni. A gyártók sem késlekedtek, egymás után jelentik be az új operációs rendszer köré épülő készülékeiket.

A JVC rögtön két készüléket tervez (MP-PV131és MP-PV331), melyeket audio és video szolgáltatásokra hegyeztek ki. Mindkettőben 400 MHz-es



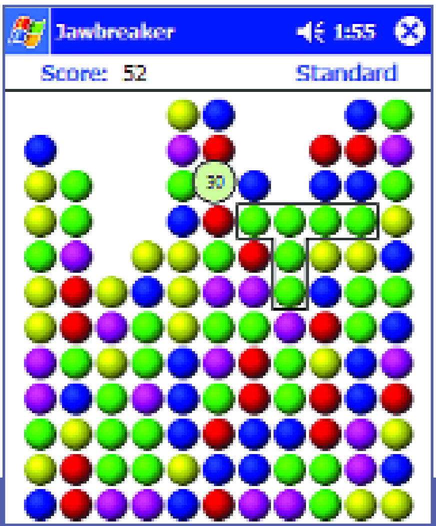
Intel Xscale processzor, egy 3,5 colos színes kijelző és 128 integrált SDRAM kapott helyett, amelyek még tovább bővíthetők SD/MMC vagy CF-II kártyákkal. A nagyobbik testvér képes Mpeg-4 videók felvételére, Wi-Fi kompatíbilis, és néhány JVC videokamera távirányítójaként is használható. Az áruk 499 USD (kb. 115.000 Ft) illetve 599 USD (140.000 Ft).

A Toshiba sem tétlenkedett, de az ő e750/e755 sorozatú készülékeibe már csak 96 MB memória került, viszont a képátló 3,8 colos. A memóriakártyás bővítés, a 400 MHz-es processzor és a Wi-fi kompatibilitás megmaradt azért, az ára pedig 499 dollár körül várható.

Különlegesebb darabbal lep meg minket a monitorairól sokkal ismertebb Viewsonic. Ők a közepes kategóriát célozzák meg a V36 típusjelzésű szerkezetükkel, amibe mindössze egy 300 MHz-es processzor, egy 3,5 colos kijelző és 64 MB RAM került, de a készülékbe meglehetősen szokatlan módon egy digitális fényképezőt is integráltak, amellyel 640x480-as felbontású fotókat készíthetünk. Ezt a gépet mindössze 329 dollárért (kb. 75.000 Ft) fogják majd forgalmazni. Szintén a közeljövőben új készülékkel megjelenő gyártók között találjuk a HP-t és a Dell-t is különféle modellekkel.

Yeti

Windows Mobile



TELEFON KARNEVÁL

NYÁRI NÉGYESFOGAT

NOKIA 3300

Többször írtunk már néhány sort a Nokia zenére kihegyezett mobiljáról, mostanra pedig sikeresen a kezünk közé is kaparintottunk egyet, hogy kipróbálhassuk menet közben is a készüléket. Nagy valószínűséggel azok fogják ezt a telefont választani, akik agyában felmerül, hogy mobiljukat és MP3-lejátszójukat egyetlen készülékbe zsúfolják, ezért alábbi tesztünkben kicsit a zenei képességekre helyezzük a hangsúlyt.

A készülék hasában egy 64 MB-os Nokia memóriakártya lapul, amit a vastagabb pénztárcájúak később kicserélhetnek nagyobbra is. Egy USB-kábel segítségével erre másolhatunk fel zenéket a számítógépünkről AAC vagy MP3 formátumban. Ötletes, hogy nem csak zenéket tárolhatunk a memóriakártyán, hanem a telefonban tárolt egyéb adatainkról (telefonkönyv, SMS-ek, stb.) is készíthetünk biztonsági mentést. A figyelmes alkotók egy rádiót is építettek a készülékbe, így ha megunnánk a feltöltött repertoárunkat, még mindig ott a kifogyhatatlan zenedömping a kereskedelmi csatornákon. Mivel a zenehallgatás a központi téma, külön gombot találhatunk a telefon tetején, amellyel ezen funkciókat villámgyorsan elérhetjük.

Számomra kicsit furcsának tűnt, hogy a memóriakártyáról lejátszhatunk bármit a beépített hangszóró segítségével, a rádiót viszont már csak a mellékelt fülhallgató csatlakoztatása után bírhatjuk működésre. Ez utóbbi persze headset-ként is funkcionál, van rajta egyetlen gomb, ami egy átlagos headset/fülhallgató irányításához bőven elegendő. Ha már a zenehallgatásról beszélünk, igazán el tudtam volna viselni legalább az alapvetőbb kezelőszerveket (lejátszás, leállítás, számléptetés, esetleg hangerő). A rádió antennáját különösebb nehézség nélkül ki lehet hozni a sodrából. Kicsit gyengébb adásoknál a legkisebb mozgástól vagy már a kezünk „árnyékától” elkezd recsegni az adás. Egy olyan telefonnál, ahol a rádió nem csak egyszerű extra, hanem az egyik fő funkció, ez kicsit cikis. Mivel felvételeket is rögzíthetünk a rádióból, ez elég nagy probléma, hisz képzeljük csak el, ha egy szám rögzítése közben le kell merevednünk az utcán 3-4 percig, hogy biztosak legyünk benne, hogy a felvétel jól sikerül.

Ha már megemlítettem: a hangrögzítő. A külön erre a célra kialakított gombot megnyomva rögzíthetjük a rádióadásokat, vagy akár a mellékelt kábel segítségével bármely külső hangforrásból is vételezhetünk jeleket. A felvételek AAC-formátumban kerülnek a memóriakártyára, alapvetően nem is rossz minőségben – mármint a lehetőségekhez képest. Szintén furcsa hiányosság számomra, hogy csak úgy, egyszerű diktafonként nem használható a hangrögzítő. A mellékelt CD-n található program segítségével egy teljes korongot is begrabbelhetünk, és áttölthetünk a telefonunkba. Némi kis hiányosság itt is felfedezhető, ugyanis a CDDB támogatást kifelejtették, ami azt jelenti, hogy a számok nevét kézzel kell bepötyögnünk.

Röviden azért térjünk ki azért a telefon mobilként történő hasznosítására is, ha már egyszer akként árusítják. Külsőre a 3300-as és az N-Gage között feltűnő párhuzamok fedezhetőek fel, amely összehasonlítás már csak azért is furcsa, mert az utóbbi még meg sem jelent, előreláthatólag csak októberben lesz kapható kis hazánkban. A narancs-fehér összeállítás önmagában nem rossz, nekem különösen a készülék hátuljára is átnyúló színes karika tetszett, de a kijelző körül látható „dizájnos” foltkavalkádot kihagytam volna. A billentyűk színválasztása is sajátos ízlésről tesz tanúbizonyságot, különösen annak fényében, hogy nappal az egyébként meglehetősen jól látható gombfeliratokat a háttérvilágítás tökéletesen láthatatlanná teszi, ami akár rövidtávon is hihetetlen fejlődést hozhat a vakgépelési képességeinkben. Belső tulajdonságaiban a Nokia 3300 nagyjából hozza a mai kornak megfelelő színvonalat. Van benne MMS, Java kompatibilitás (a zene jegyében egy DJ-szimulátor és egy diszkómenedzser játékot is installáltak nekünk), GPRS, többszólamúak a csengőhangok, és a kijelzője is színes természetesen.

Összességében nekem tetszett a Nokia 3300, de szinte minden téren találtam benne olyan dolgokat, ahol még egy kis brainstorming-gal sokat javíthattak volna az amúgy nem rossz összképen.

SIEMENS S55

Ha kézbe vesszük a készüléket, ami elsőre feltűnik, az a nagyon igényes kivitelezés: jól kézre áll, könnyen el lehet érni a billentyűket. A második benyomásunkat a készülék méretéhez képest igen nagy kijelző fogja meghatározni, ami a telefon közel egyharmadát elfoglalja.

A bekapcsoláskor a Siemenseknél megszokott animáció jelenik meg, és kis gondolkodás után a telefon máris rááll a hálózatra, tekintve, hogy a három normából (900/1800/1900 MHz-en) valamelyik biztos rendelkezésre áll az éterben.

Ez követően bepillantva a menüszerkezetbe a szokásos, kissé bonyolult „szímenszes” menürendszert találjuk, természetesen a szolgáltatások garmadájával. WAP böngésző, GPRS, Bluetooth, MMS, Java és még rengeteg minden van belezsúfolva ebbe a kis teremtménybe. Ami talán kiemeli a készüléket a többi családbeli modell közül, az egyrészt a 7 soros színes kijelző, másrészt az 500 név tárolására alkalmas készülékmemória. Ehhez hozzájön még a kártya memóriája, így közel 750 név és telefonszám fér el a regiszterben. Ha valaki szeretné ezeket számítógépen tárolni, akkor egy adatkábel vagy infraport, és egy kommunikációs szoftver segítségével (ami akár az alapcsomag része is lehet) másodpercek alatt megteheti, hiszen a programot nagyon könnyű felinstallálni a gépre, és kezelése is egyszerű. Ha fotózási hajlamainkat szeretnénk kiélni, az opcionális kamera segítségével nagyszerű képeket lehet készíteni, amiket akár e-mailben, akár MMS-ként azonnal továbbíthatunk.

A készülék akkumulátora egyetlen feltöltéssel közel 6 óra folyamatos beszélgetést és másfél hét készenléti időt biztosít.

Yeti / ozone

SONY ERICSON T610

Bevallottan Sony mániákus vagyok (legalábbis telefonban), így annakidején nem kis csalódottsággal vetten tudomásul a megköttetett fúziót. Borúlátásomat igazolta a megjelenő közös modellek konformista megjelenése, eltűntek az izgató vonalak és megoldások, azok, amik még egy Z1-esnél vagy egy J6-osnál megvoltak. Úgy látszik, nem csak én voltam így vele, hiszen a közösködés nem várt eredménnyel járt, jelentősen vesztett renoméjából mindkét cég, szükség volt arra, hogy átgondolják a stratégiájukat…

Mindezeket csak azért írtam le, hogy érthetővé váljon, miért is volt nagy jelentősége számomra az ismerős bizsergésnek, ami a T610 használatakor megérintett. A masszív felépítésű telefon alumínium házban érkezik, a rajta levő finomságokkal együtt igazi mestermű, élvezetes kézbe fogni és használni. Bekapcsoláskor rögtön elkápráztat minket a 65000 színben tündöklő képernyő, melynek fényerejét és kontrasztját nagyon eltalálták, bár napsütésben így sem sokat fogunk kezdeni a mobillal.

A telefon legnagyobb újdonságaként a hírek a QuickShare funkcióról és a Music DJ nevű dallamkészítőről szóltak – bevallom őszintén, egyik sem olyan nagy durranás. Az előbbivel 2 gombnyomással készíthetünk képeket a beépített kamerával – igaz, sajnos csak 288*352 pixeles méretben (a kamera nagyon rossz helyen van, figyelni kell, hogy ne lógjon be az ujjunk) –, és küldhetjük is tovább minden létező módon. A mixer MIDI dallamok készítésére alkalmas, muzikális felhasználót igényel azonban a használata, de az eredmény egész tűrhető.

Letudva a marketingszöveget kukkantsunk bele a telefonba használat közben. A középen található mini joystick kezelése rendkívül kényelmes, határozott a nyomáspontja, akárcsak a telefon többi gombjának. A felbukkanó animáló menü igényes, és minden a helyén van, ahogy mondani szokták. Nem ajánlott azonban hirtelen mozdulatokat tenni, hiszen a 'C' gomb funkciója teljesen más, mint az egyéb típusokon, nem beszélve a bal oldalon felelhető 'vissza' gombról. Megfelelő gyakorlás után azonban ez utóbbi hihetetlen kényelmet biztosít a menüzgetés és böngészés közben.

Az üzenetküldés területén mindent tud a telcsi, amit manapság ebben a kategóriában elvárunk a mobiloktól. Az SMS-eket könnyedén bepötyögthetjük a magyar T9-cel, az MMS-hez csatolhatunk hanganyagot, és persze használhatjuk a POP3 e-mail klienst is leveleink böngészéséhez. Ez utóbbi több fiókot is képes kezelni egyszerre, és korlátlan számú partnernek is küldhetünk vele egyszerre levelet.

Alapesetben két mega memóriával szállítják a készüléket, mely talán az egyetlen komoly hiányossága a kis telefonnak. Zeneszerkesztgetés, JAVA játékok letöltése vagy komolyabb mennyiségű kép kattintása esetén egy pillanat alatt megtelik a nagynak tűnő tárhely. Az adattovábbítás terén viszont nem érheti panasz a telefont, hiszen infraport, bluetooth és 4+1-es GRPS is csatarendbe áll szükség esetén. A 770 mAh-es Li-Polymer erőforrásra akár 13 napnyi készenléti időt és 14 óra beszélgetési időt ígérnek a gyári szabványban, ami jól hangzik egy ilyen kicsiny jószágtól.

Összeszedve gondolataimat igencsak csábító apróság a T610-es. Mindenképpen érdemes még egyszer hangsúlyozni a menürendszer, a gombok és funkciók átgondoltságát, az összeszerelés és a mozgó rendszerek patent működését. Mondhatnánk azt, hogy ebben a kategóriában ez már alapkövetelmény, azonban szerintem ez a telefon egy kicsit más, etalonként állítható nagyon sok más mobil elé – csakúgy, mint annak idején a T68.

MOTOROLA C350

A Motorola egyértelműen a C333 folytatásának szánta a telefont, egy kicsit megbolondítva a készülék funkcióit. Az apró kijelző jól használható, ötletes a menük variálhatósága, a problémák inkább a gomboknál kezdődnek. Igaz, hogy nagyon trendi a telefon, azonban hol zsúfoltak a billentyűk, hol pedig nagyon szellős az elhelyezésük. Kifejezetten ronda a készülék alja, főleg a kiszűrődő világítással, ennél már csak a főmenü sebessége érdekesebb. A gombok nyomáspontja nem eléggé határozott, a menük mozgási sebességével kombinálva ez elbizonytalanítja a felhasználót. Ez utóbbin segít a gyors mozgatás, ilyenkor a menü bakugrásokkal követi a felhasználó óhaját, és sutba dobja az elegáns finom scrollt. A telefon tartozéka a 4 csatornás Motomixer nevezetű mixelő alkalmazás, mely ráérőknek biztosítja a dallamok és csengőhangok keverését. Profilok nincsenek a telefonban, van viszont gyorsmenü, mely a fentiek ismeretében nem lesz nagyon hasznos az újdonsült tulajoknak. A telefon árából és kategóriájából adódóan a JAVA játékokról és az MMS-ről le kell mondanunk, bár utóbbinak ezen a kijelzőn nem is lett volna sok értelme. A sok sírás-rívás ellenére a maga kategóriájában sok hívet fog szerezni magának a Motorola újdonsága: az árához képest mindenképpen sokat tud, és kinézetével megfelel a mai kor igényeinek.

Yeti

SZÁMÍTÓGÉPHÁZAK TESZTJE

HÁZTÁJI KÖRKÉP

Ha bemegyünk egy barátunk szobájába, és végignézve a berendezésen megpillantjuk a számítógépet, nem látunk mást, csak a házat. Ebből vonjuk le a következtetést, hogy a havernak akkor most milyen is a gépe, s csak ezután jön a kérdés: „Mekkora procid van?”. Számítógépes társadalmunk egyre gyorsuló ütemben fejlődik, s evvel együtt nő azoknak a száma, akiknek már nem csak a belső számít, bizony igénylik a tetszetős külsőt, az extravagánsra tervezett számítógépházakat.
Cikkünk e piaci szegmens újdonságait veszi sorra, és megpróbál betekintést nyújtani e termékek választékába.

Sokan nem foglalkoznak a PC ezen alkatrészének megvásárlásával, hisz a mai napig a túlnyomó többség összeszerelve vásárolja meg gépét, és a boltban nem biztos, hogy a legjobb darabot választják ki nekünk akkor sem, ha az igen mutatós.
Aki elindul házat venni (akár kertes, akár nem), annak nem árt bizonyos dolgoknak utána néznie. Jelen soraimmal felsorolok néhány kritériumot, amelyeket mint irányelveket érdemes szem előtt tartani, ha tartós és hálás házat akarunk magunknak vásárolni.

Ami elsőre feltűnik az átlag felhasználónak is, az a méret. Ez a szembeötlő paraméter több szempontból is fontos – egyrészt, ha sok háttértárunk, optikai meghajtónk és egyebünk van, nem érdemes összezsúfolni őket, mert akkor a szellőzés háttérbe szorul, másrészt impozánsabb is lehet egy nagytorony, hivalkodó, akár egy S600-as. A hétköznapi felhasználónak azonban elég lehet négy 5.25’-ös hely, de nem árt figyelembe venni, hogy a nagy méretű ATX-es alaplap mellett nem tudjuk kihasználni az 5 1-es foglalatok mindegyikét, ha a ház helytakarékos kialakítású.

A méretnél maradva vigyázzunk arra is, hogy hova szánjuk a gépet. A jelenlegi processzorok igen sok hőt termelnek, és nem jó, ha egy szűk helyre – mondjuk az íróasztal és a fal közé – passzírozzuk be a házat, mert nem tud szellőzni, és ebből sok-sok gondunk származhat. Aki tehát tuningolásra vágyik, az mondjon le arról a megoldásról, hogy bezárja valahova erőgépét.

Ha már a hőtermelés a téma, akkor van egy nagyon fontos rész, ami a belbecs értékelését nagy részben meghatározza, ez a ház szellőzése. Fontos, hogy odafigyeljünk arra, hogy hol és milyen lehetőség adódik házhűtők beszerelésére, esetleg kapunk-e a gyártótól alapban kiegészítő megoldásokat, vagy nem? Az sem biztosan jó megoldás azonban, ha nagyon sok a lyuk és a rés, mert így igen megnövekszik a kiszűrődő zaj szintje, valamint a por megszámlálhatatlan helyen ömlik be, és ezt bizony gyakran kell pucolni. Általánosságban elöl lent és hátul fent mindenképp megtaláljuk a keringetők előkészítését, de estenként a tetőn is találunk „beömlőket”. Az a legideálisabb, hisz a meleg levegő felfelé szállva itt tud a legjobban távozni. Ha tehát ezen a három helyen rendelkezünk résekkel, akkor az optimális ventilátor légszállítási irány a következő: az első befelé, a másik kettő pedig kifelé fújja a levegőt, így érhetjük el a hűtés legjobb hatásfokát. Alapvetően elfogadott, hogy az első mindig befelé, a hátsó pedig kifelé fúj, de bátran lehet kísérletezni, minden modell más és más, kivételek pedig mindig vannak.

A hűtést magunk mögött hagyva térjünk át a belső hely kihasználásának lehetőségeire, azaz hogy mennyi tárolóhelyet találunk a merevlemezeknek és egyebeknek. Három 3.5”-ös hely már nem rossz abból a szempontból, hogy így már nem muszáj egymás mellé pakolni a winchestereket, és ezáltal jobb lesz a szellőzésük.

A belső után következzen az alapfelszereltség. Ide tartozhatnak az elöl elhelyezett USB- és audiocsatlakozók, melyek nagymértékben megkönnyítik a különböző kiegészítők kezelését a nyomtatóktól az USB-s lámpáig és fogkeféig (Japánban már árulják). Az alapfelszereltséghez már a design is hozzátartozik, ide illik a krómozott hűtőrács és az oldalsó plexilap is, mint egyfajta hatásnövelő tényező. A „teszt” során a fent említett tulajdonságokat vizsgáltam, és ez alapján osztom meg veletek tapasztalataim. Pontos árat nem tudok mondani, de az ár-érték arányt azért feltüntetem a termékeknél. Több gyártótól kaptunk példányokat, olyantól is, amiről még nem is hallottam, persze ez nem jelent semmit.

CODEGEN ATX-6070 L-10USB

Tetszetős külsejével és elfogatható árával esélyes versenyzőként indul, mint az összes többi Codegen. Méretei megfelelőek, négy nagy és két kis hely van külső eszközök beépítésére, ezenkívül elhelyezhetünk még egy winchestert belül. Ventilátort tudunk tenni előre és hátulra, valamint a lilás színű plexin is van egy erre a célra kiképzett hely. Ennek köszönhetően stílusos a cucc, s a felhasznált anyagok minőségével is meg voltam elégedve, nem vág a belseje, könnyen szerelhető. Elöl megtaláljuk az ajtócska mögött az USB- és audiocsat-

Cheiftec BX02BD-U-S

Cheiftec DX01BDL

Codagen ATX6070L-10USB

Codagen ATX7013

lakozókat is. Kapunk még egy 300 Wattos Codegen tápot is, ami sajnos ma már nem biztos, hogy elég egy új géphez. Ezen az egy dolgon kívül teljesen meg voltam vele elégedve, és az ára sem borsos.

CODEGEN ATX-6083CA USB+AU

Ez a darab volt az egyik kedvencem. Leginkább LAN-partira járóknak ajánlom, mert a háztetőn egy fogantyú van kialakítva, aminek segítségével igen kényelmes és egyszerű a szállítása, evvel együtt a súly sem túl nagy, ami ilyenkor válik igazán előnynyé. Fekete külsejével nagyon tuti a doboz, elnyerte tetszésemet. A csomagban foglaltatik még négy nagy és két kicsi rackhely, melyből egybe az USB-audio van beapplikálva. Ezt persze saját ízlésünk szerint eltávolíthatjuk, ha zavar, de nem javaslom, jól megfér az előlapon. A táp és a minőség a fentiekkel megegyezik, ventilátorok helye elől-hátul van kialakítva. Meg kell még említeni, hogy a bal oldalt lezárhatjuk lakattal, így védhetjük a gép belsejét az illetéktelen kíváncsiskodóktól.

CODEGEN ATX-7013-G5/7014-1

A két típust azért veszem egybe, mert nagy között ük a hasonlóság mind méretben, mind egyéb tulajdonságokban. Mindkét nagy toronyház hat nagy és két kis hellyel rendelkezik, ezenkívül még három merevlemeznek találunk bennük helyet. Hibának tartom, hogy csak két ventilátort szerelhetünk be, ez bizony ennyi meghajtónál már nem feltétlenül elég, ahogy a 7014-hez kapott 300 W-os táp sem. A házat óvatlanul kezelve könnyen megsérülhetünk, mert a belső élek megmunkálása kissé hanyagnak mondható. A ház méreteihez képest kissé vékony a lemez, így nem biztos, hogy elég védelmet nyújt a külső hatásokkal szemben. A 7013-nál már jobb a helyzet, profibb a minősége, valamint a táp is 350 Wattos.

NEW MILLENNIUM COMPUTER CASE ZEUS/ZIZON/IPARTNER

Ez a három csak a külcsínben tér el, a belső tulajdonságaik megegyeznek. Mindegyik négy nagy és egy kis hellyel rendelkezik, és hat HDD-t szerelhetünk be, ami már minden igényt kielégít. Az első és hátsó ventilátorhelyen kívül felszerelhetünk egyet felülre is, ami nagyon jó megoldás. A Zeushoz plexis oldallapot és hidegkatód csövet kapunk, valamint jó minőségű anyagból készült, ami mindhárom házról elmondható. A Zizonnak még nagyobb a plexije, de a másik kettőtől eltérően nincs elöl USB-csatlakozója. Az iPartnerhez nem jár plexi, de a többihez hasonlóan 300 Wattos táppal van szerelve, és a súlya is jó. Mindhármat bátran ajánlom, jó vételnek ígérkeznek.

MULTI MEDIA COMPUTER SYSTEM ENJOY/SLIM EX2

Hasonlóan jó minőségű termékek, mint az előbbiek, azzal a különbséggel, hogy szerintem nem néznek ki olyan jól, és nincs felül hűtőnek kiképzett rész. Ennek ellenére jó választás mindkettő, hisz a négy nagy, egy kicsi és négy winchester hely bőven elég. Az Enjoy jobb kialakítású, és a már említett zárási lehetőség is adott. Mindkettő 300-as táppal kapható, valamint széria az elülső és audio-kivezetés is. Jó minőség, jó ár, kicsit gyengébb design, de minden lényegesebb hiba nélkül.

SUNGMIN KITTY/DOGGIE/PINGUIN

A gyártón kívül a három testvér még megegyezik pár dologban, például a jó minőségben, és hogy mindegyik egy állatot „majmol”. Bár most nincs a közelben sem karácsony, sem húsvét, de ezek eszményi ajándékok olyan kisgyerekeknek, akik szeretnek a számítógéppel játszani (s melyik nem szeret?). Nagyon kedves külsejük mellett ténylegréremekül kidolgozottak, masszív belsőt kapuk, bár nem próbáltam töréstesztet, de erős merevítésük igen nagy ütéseket is kibírhat. A két nagy és a két kicsi lemezes meghajtókon kívül elfér még egy merevlemez is, s a hűtésről az elöl és hátul kialakított ventilátorhelyek segítségével gondoskodhatunk.

A Pinguin valamivel gyengébb kivitelű, mint társai, de igen ötletes a „hasában” kiképzett kinyitható kislemeztartó. Testvérei viszont megleptek azzal, hogy szerelésükhöz nem szükségeltetett csavarhúzó, az első panel két oldalán lehet egy-egy kar

AZ ÜVEGHEGYEN IS TÚL...

Érdekes megközelítésben készítette el elképzeléseit BeanTech cég, melynek két méretben kapható áttetsző házainak ötlete, a modernkor meztelenkedési irányzatainak jegyében fogan- hatott. A látványa igazán pazar, olyan érzésünk van, mintha egy kirakatban lennénk, talán ezzel meg is adhatnánk az egyik felhasználási módozatot, vagyis hardver gyártó és forgalmazó cégeknek első rangú alternatíva prezentációkhoz, kirakatokhoz. Nem elhanyagolható azonban, hogy minden eddigi moddolási lehetőségnél „áttekinthetőbb" rálátást eredményez a csillogó villogó eszközök garmadára, így adott volna a másik megcélzott vásárló közönség is. Általános jellemzőiket tekintve elmondhatjuk, hogy szerelési szempontból előnyösen kidolgozott, valamint a nagyobb modellbe, egy kész hardverhad is kényelmesen elfér (4x5.25", 2x3.5", 4x3.5")

A hűtés kielégítő működésének elősegítésére extra ventilátorhelyeket applikáltak a ház elejére, hátuljára, valamint a tetejére is, erre szükség is van, hiszen maga a plexi szerkezet sokkal szerényebb hő leadással bír a környezet felé, mint hagyományosnak mondható fém kollegái. Végül figyeljük meg a pénztárca-paramétereket is, a kisebb torony esetében, 28 100, a nagyobbháznál, 37 600 Jó Magyar Forintot kell összespórolnunk a vásárlásra.

Lian Li PC65B

Morex PC9689

Zeus

Zizon

FÉNYLŐ SZERKENTYŰK

Világító ventillátorok

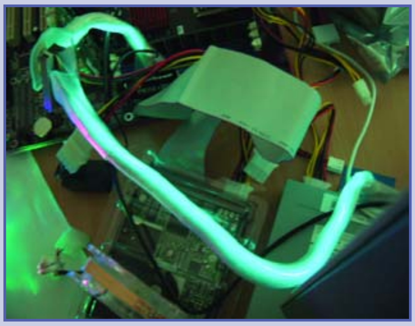
Ha valaki házán plexi oldal van, mindenképp arra törekszik, hogy minél látványosabbá tegye a kis ablakon keresztül látható képet. Ezt a hatást érhetjük el, ha házunk vagy processzorunk hűtését színesen világító, esetleg villódzó ventilátorokkal oldjuk meg. A Coolink kínálatában megtaláljuk az összes színt, és higgyétek el, pazar látványt érhetünk el velük. Kérdés, hogy nem zavaró-e ez sötétben?

Hideg katódcső

Ha nem elég a fényereje a ventilátoroknak, akkor pakolhatunk a házba katódcsöveket is, melyek már biztosan kielégítik ezen irányú elvárásainkat. Előnyük, hogy elhanyagolható mennyiségű hőt termelnek, így nem emelik a ház belső hőmérsékletét. Itt is válogathatunk a színek közt, vagy akár háromszínűt is vehetünk. Amire vigyázni kell, az a méret, mert nem mindenhova férnek be.

Világító kábelek

Nagyon divatba jött a kötegelt IDE-kábel, ez érthető is, hisz sokkal levegősebbé tudjuk varázsolni rendszerünket, ami a hűtés szempontjából sem elhanyagolható, hisz jobban jár a levegő. A Sharkoon terméke nem csak ilyen szempontból jó, hanem világít is, s ha beszereljük a többi villódzó, világító izét is, akkor diszkókat megszégyenítő eredményt kaphatunk.



segítségével kinyitni s lehúzni a fedőrészt, szerelésük így igen leegyszerűsödik. Amit pedig bent találunk, az egy 235 Wattos táp, ami ebben az esetben nem kevés, mert ennél nagyobb teljesítményt igénylő gépeknek ezekben a házakban nem nagyon lehetne helyet szorítani, már a kis hűtési lehetőségek miatt sem.

CCZ HP-CASE

A számomra ismeretlen gyártótól igen szép, jó minőségű házat kaptunk. A szokványosnak mondható négy nagy, egy kicsi, két HDD-hely mellett a design sem feltűnő. Ami viszont igencsak meglepett, az a belseje, mely teljesen matt feketére van festve. Nagyon jó minőségű mind a festék, mind a felhasznált fém, csak máig sem értem, hogy ez mire jó. Még ha plexi oldala lenne, akkor mondhatnám, hogy látványos, de így... A 300 Wattos táp megfelelő, ellenben az USB-audio csatlakozókat védő ajtócska akadt, csak csavarhúzóval tudtam kinyitni, bár ez lehet egyedi hiba is.

MOREX PC-9689

Ez már komoly háznak tűnt, nem a helyelosztás (4 nagy/2 kicsi/2 HDD) és a jó minőség miatt, hanem az elégséges hűtési lehetőségek és a szép plexis oldallap okán – természetesen megtaláljuk az USB-audio csatlakozókat is. Szerelhetünk két ventit előre, egyet hátra és egyet oldalra, méghozzá a plexilap közepére, így a hűtő pont a processzorra fújja a levegőt. Véleményem szerint előny, hogy nincs hozzá táp, így szabadkezet kapunk a tápellátás kiválasztására.

LIAN LI PC-65B

Bár a céget hallásból már ismertem, igen kíváncsian bontottam ki a dobozt, és nem is kellett csalódnom. A nagyon szép, csiszolt alumíniumból készült modell rendelkezik mindennel, amire valaha szüksége lehet egy halandónak. Kezdjük a nagy hellyel (4/3/3), és azzal, hogy a négy ventilátor már ott a helyén, ezeket már nem kell külön megvennünk. Itt sem találunk tápot, viszont kapunk egy a teljes oldalt kitöltő plexit, és nagyon jó szerelhetőséget is grátiszként. Ezt hivatottak segíteni a nagy csavarok, melyekhez nem kell csavarhúzó (a kártyáknál is), valamint a tálcás megoldás, így az egész belsőt kihúzhatjuk egyben az alaplap kiszerelése nélkül. A tökéletes kialakítást csak a hátsó rész enyhe zörgése zavarja meg, de ha nem mozgatjuk, akkor ezt észre sem vesszük.

AOPEN H600B

Azt hiszem, a következőkben nem kell külön a minőséget taglalnom, mert most léptünk be a felső osztályba. Ez nem csak a külsőn és belsőn látszik meg, hanem sajnos az árukon is. Itt már elgondolkodtató, hogy ezek közül vegyünk meg egyet, vagy inkább egy jobb videokártyát? A lábakon álló házban 4/2/3-as elrendezést találunk, s kapunk egy ventilátort is a három hely egyikébe (egy elöl, kettő hátul). Alap még a 350-es halkított táp, és a lakattal zárható kialakítás is. A meghajtókat sínek segítségével tudjuk a helyükre csúsztatni, nem kell mindig csavarozgatni.

AOPEN H700B

Az előző nagytestvére, igen meggyőző adatokkal. Kezdjük a 6 nagy hellyel, melyhez csatlakozik a két kicsi és az egy HDD – de ez csak elöl, mert hátul, a táp felett elfér még négy másik merevlemez, s ez már több mint elég. Ráadásul ventilátort is hat helyre rakhatunk, egyet előre, négyet hátra (itt egyről szintén gondoskodtak) és egyet oldalra. Már van zárható, a meghajtókat takaró ajtó az első oldalon, mely még szebbé teszi ezt az amúgy is gyönyörű darabot.

CHIEFTEC DX-01BLD/BX-02BD-U-S

Természetesen a Chieftec sem maradhat ki a sorból, hisz ők gyártják manapság a legkeresettebb házakat a felső kategóriában, ez a kettő is jogosan birtokolja a márkanevet. A 4/2/5-ös elrendezés elég helyet nyújt, mégsem igényli, hogy a nagyon magasak, vagy szélesek legyenek a házak. Az öt ventilátorhely (a BX-en hat) bőven biztosítja a megfelelő szellőzés lehetőségét, s a DX-hez kapunk is egy propellert. Szintén benne foglaltatik az alapcsomagban a 360 Wattos Chieftec táp, természetesen ezt sem kell bemutatnom. Könnyű a szerelésük, és mindegyikhez kapható külön plexis oldal, ami az eredetihez hasonlóan kulccsal zárható, ugyanúgy, mint az előlapon az ajtó. A DX-ben megtaláljuk a síneS szerelési módot, valamint mindkettőben kihúzhatók a winchestereket tartó konzolok egyetlen kar segítségével. Nagyon jó megoldásnak találtam még azt is, hogy nem kell csavar a kártyák rögzítéséhez. A színválaszték nagy, mindenki olyat vehet, amilyet csak megszeret.

Rövid körképünk itt véget ér, azt hiszem, sikerült mindenből bemutatni egy kicsit, ha nem is a teljes piacot felölelve. Remélem, mindenki megtalálta a számára megfelelő darabot, a barkácsolni vágyók pedig jó megoldásokat láttak. További szép nyarat és moddolást!

A tesztben segítséünkre voltak: Case Hungary Kft. - Kelly Tech Kft. - Pulsar Hungary Kft. - Ramiris Rubin Rt. - Sowah Hungary Kft. - Wentil-Tech Kft.

Grillo

Az ember életében eljön az a pillanat, amikor elhatározza, hogy számítógépet épít magának. Ilyenkor felvetődik a kérdés: „Hogyan is induljunk neki?” Ha nem komplett konfigurációt veszünk, hanem saját magunk szeretnénk összeállítani a kívánt számítógépet, célszerű mindjárt az alapoknál kezdeni. Először is egy nagyon szembeötlő dolog, mely fontos nem csak küllemében, de a belső értékeket figyelembe véve is: ez lesz egész gép váza.

Megvizsgáltunk néhány olyan „dobozt”, amik a számítástechnikai boltok ajánlatai között minden esetben megtalálhatók, és a hazai piacnak megfelelnek. Az egyedi igényeket tekintve számtalan alternatíva áll rendelkezésünkre, általában kétféle szempont alapján foghatunk hozzá a szemezgetésnek. Az egyik felhasználási terület, ha normál, azaz a mindennapos használatban szeretnénk hasznosítani számítógépünket, ekkor az alacsonyabb, vagy a középkategóriából választhatunk az elénk táruló árupalettából. Ha pedig tuningolni szeretnénk, vagy valami brutális cuccot összeállítani, akkor jöhetnek a drágább termékek.

Mi is az, ami első gondolatként eszünkbe juthat? Természetesen amellett, hogy jó minőségű és megbízható eszközt kapjunk, és mindezt minél olcsóbban... Ezenfelül nem árt az sem, ha még szobánk hangulatához, összképéhez is sikeresen illeszkedik, tehát „dizájnosnak” is kell lennie. Mindent egybevéve a gyártók termékeinek igen széles skálája áll a rendelkezésünkre, melyek szinte korlátlan ötleteket sorakoztatnak fel, mint például nyitható, csukható ajtós, tolótetős, levehető előlapos és egyéb fantáziadús megoldásokkal találkozhatunk vásárláskor.

Mégis mi az, ami alapján eldöntjük, hogy melyiket vegyük meg? Az első és talán legfontosabb meghatározó tényező a pénztárcánk, ezzel talán egyenértékű lehet az a kép, ami egy üzletbe belépve elénk tárul. Egy-egy darabhoz történő ragaszkodásunkat nagyban befolyásolhatja az eszköz szín- és formavilága, de vigyázat: „nem mind arany, ami fénylik!”. Ezzel szemben ami a leginkább elbizonytalaníthat bennünket, az az azonos kategóriájú házak közötti szinte minimális különbség. Ekkor más szempontok alapján kell eldöntenünk, mit vigyünk haza.

Befolyásoló tényező lehet ugyanakkor a funkcionalitás is, sőt bizonyos esetekben, mint például a tuningoláskor, kimondottan nagy figyelmet kell szentelni a szellőzésnek (általános igazság, hogy nagy ház jobban szelel) is, de az alkatrészek mérete, sokasága és ezek szerelhetősége is meghatározó tényező lehet a vásárlásnál. Számos cég gyárt gyorsan, szerszámok nélkül beépíthető házakat, különféle ötletes rögzítési megoldásokat felsorakoztatva, a kényelmünk érdekében. Természetesen minden ház hivatott megkönnyíteni a szerelhetőséget, de sajnos még inkább a nehézkes megoldások az elterjedtebbek. A tápot a ház mind felszereltségben, mind pedig árban tartalmazza, de a tápegységet akár szabadon is cserélhetjük igényeinek megfelelően, olyanra, amilyet a leendő gép konfigurációja megkíván. Fontos szem előtt tartani, hogy a jó minőségű áramforrás nem csak szolgál, hanem véd is! Igen sajnálatos esemény, ha egy rossz minőségű trafó miatt „elfüstöl” olykor több százezret érő kincsünk is, ráadásul a garanciáról is lemondhatunk egy ilyen tragédia esetén. Óva intenék mindenkit, hogy a tápegységen próbáljon spórolni!

ozone

WINDOWS XP ÚTMUTATÓ

NYITOTT ABLAK A VILÁGRA

Üdvözlünk mindenkit, ezen írásunkban a Windows XP-vel fogunk bővebben foglalkozni.
A Mentőöv szolgálatunkhoz érkező levelek jelentős hányadát az operációs rendszerekkel kapcsolatos kérdések teszik ki, így előfordulhat, hogy e cikk rovattá növi ki magát következőkben. Ehhez persze az kell, hogy a téma és a megközelítés elnyerje tetszéseteket, tehát, ezzel kapcsolatos gondolataitokat, véleményeiteket természetesen várjuk a szerkesztőségünkbe. Akár hónapról hónapra tippekkel és trükkökkel tudunk szolgálni e rovat kapcsán, ha pedig szoftveres jellegű problémátok akad, azt továbbra is várjuk a Mentőöv rovatunkba, aminek keretében igyekszünk mindenkinek válaszolni.

WINDOWS XP – TERMÉKAKTIVÁLÁS?!

Nyilván mindenki találkozott már a Microsoft új termékaktiválási technológiájával. De vajon hogyan is működik ez?

A megoldás alapvetően arra lett kifejlesztve, hogy a szoftvergyártó cég elejét vegye a kalózkodásoknak, illetve hogy ellenőrizze, hogy valóban annyi számítógépre telepítették-e fel a Windows-t, mint ahány darabra engedélyt ad a licence a tulajdonosnak. Mondanom sem kell, a kalózkodást nagymértékben természetesen nem szorította vissza, maximum megnehezítette egy kicsit a legális felhasználó dolgát, bár normális esetben ezt a procedúrát mindösszе egyszer kell végig járnunk.

Kétféleképp lehet aktiválni az XP-t a megadott 30 napos időlimit alatt: Interneten vagy telefonon. A lényeg tulajdonképpen egy: az aktiválás során bekerülünk a Microsoft adatbázisába. A termékaktiváló a számítógép hardverelemeiből egy bonyolult algoritmus segítségével előállít egy kódot, és ez lesz később a kiinduló pontja neki, ami alapján összehasonlításokat végez, és ellenőrzi, hogy tényleg arra a számítógépre akarják-e felinstallálni, amelyikre engedélye van a tulajdonosnak.

Mi történik, ha egy vagy több hardvert kicserélünk a számítógépben?

Itt kezd érdekes lenni a probléma, ugyanis a Microsoft bevezetett egy pontrendszert. Egészen pontosan 5 pontnak kell összegyűlnie ahhoz, hogy már azt higgye, nem az eredeti számítógépen van. Ez nem feltétlenül 5 eszközt jelent, mert van olyan, amiért több pontot ró fel. Ilyenkor bizony újra kell aktiválni. Négyszer lehet egy éven belül az Interneten ezt megtenni, utána már csak telefonon. Ezek az értékek a későbbi verziókban módosulhatnak.

LÉTEZIK VALAMILYEN TRÜKK AZ AKTIVÁLÁSRA?

Természetesen már regisztrált OS esetében él ez a lehetőség, és csak egyugyanazon hardver konfiguráció esetében működik, megkönnyítendő az esetleges újratelepítést. A regisztrációs információk egy fájlban, mégpedig a wpa.dbl-ben tárolódnak el, melyet Windows\system32 könyvtárban találjuk meg. Az egyéb rendszerfájlok mentése mellett, ajánlatos biztonsági másolatot készíteni erről az állomány is, amennyiben, meg szertnék magunkat kímélni, az esetleges plusz munkák terhei alól..

Az Office XP is hasonló módon tárolja adatainkat, ezen információkat a Documents and Settings\Application Data\Microsoft\Office\Data\data.dat fájlt, amit szintén tanácsos biztonságba helyeznünk.

WINDOWS XP – TELEPÍTÉS UTÁN?

Ha mindennel kész vagyunk, sikeresen feltelepítettük az operációs rendszert, és aktiváltuk is, akkor jó esetben a szűz rendszert látjuk magunk előtt. Azonban ez még csak a munka fele, a java még hátra van.

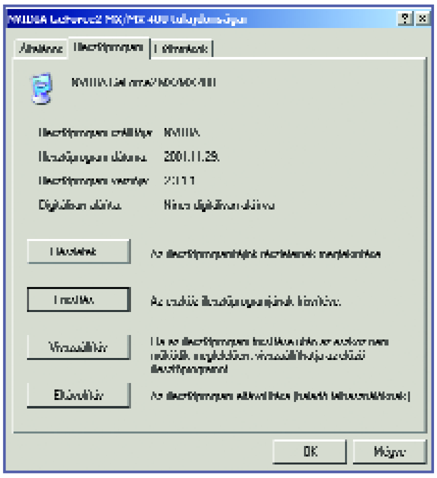
MIKET ÉRDEMES BEÁLLÍTANI TELEPÍTÉS UTÁN?

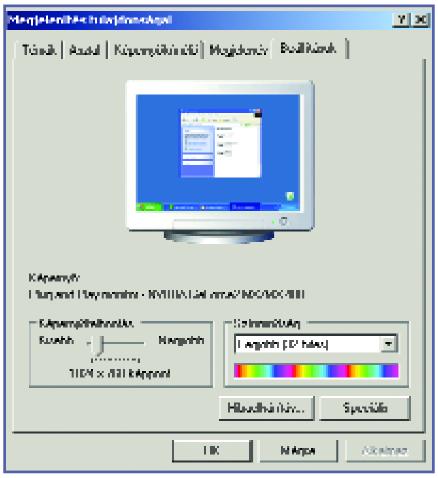
Akinek nem tetszik az új, színes XP-s design, könnyen visszaállíthatja a már jól bevált hagyományos stílusra. Kattintsunk a jobb egérgombbal az Asztalon, és válasszuk a Tulajdonságok menüpontot. Itt a Témák fülnél válasszuk a Klasszikus Windows nevűt, majd menjünk tovább a Megjelenítés fülre, és kattintsunk a Hatások gombra. Itt érdemes kikapcsolnunk minden fölösleges animációt. Ha ezzel is kész vagyunk, akkor látogassunk el ide: Start Menü – Beállítások – Vezérlőpult – Rendszer – Speciális fül, majd kattintsunk a legfelső Beállítások gombra. Érdemes itt kicsit elidőzni, és kigyomlálni a túl sokat „zabáló” és fölösleges dolgokat. Amennyiben az új Start Menüvel is vannak problémáink, azt is könnyedén lecserélhetjük a régi jól bevált felépítésűre. Menjünk el ismét a Vezérlőpultra, és most válasszuk a „Tálca és Start Menü” ikont, vagy egyszerűen csak kattintsunk jobb egérgombbal a Tálca egyik szabad területére, és válasszuk a Tulajdonságok menüpontot. Itt – számos más beállítással együtt – lehetőségünk lesz visszaállítani a régi elrendezést.

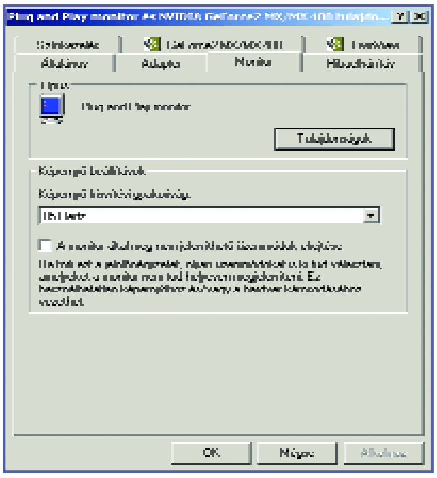
Természetesen ízlés kérdése, hogy ki melyik designt választja, de akik szerényebb konfigurációval rendelkeznek, azoknak mindenképp ajánlott az itt leírtak elvégzése.

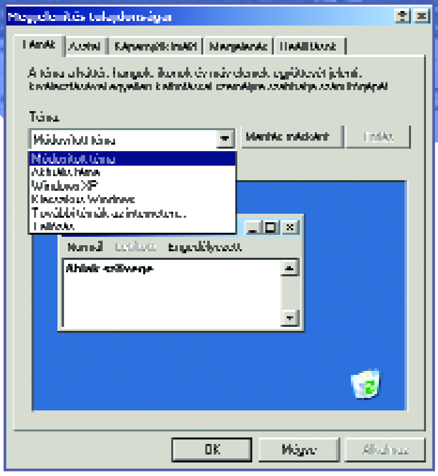
Van már szép külsőnk, de vajon mi a helyzet a belsővel? Sajnos tipikus Windows XP probléma, hogy ha rendesen fel is ismert minden hardvereszközt (többnyire ezzel nincs gond), olyan drivert alkalmaz hozzájuk, amik nem igazán tökéletesek. Érdemes tehát (sőt, néha elengedhetetlen) lehetőleg mindenhez a gyártó által mellékelt drivert, programokat telepíteni. A legjobb, ha ezeknek a legfrissebb verzióit az Internetről szerezzük be. Különösen ajánlott ez a videokártyáknál, hangkártyáknál és a hálózati kártyáknál. Szintén ajánlott beszerezni egy Codec Packot is, ami tartalmaz pl. legalább DivX codecet, mert az sem támogatott alapból természetesen XP alatt, viszont gyakran lehet rá szükség.

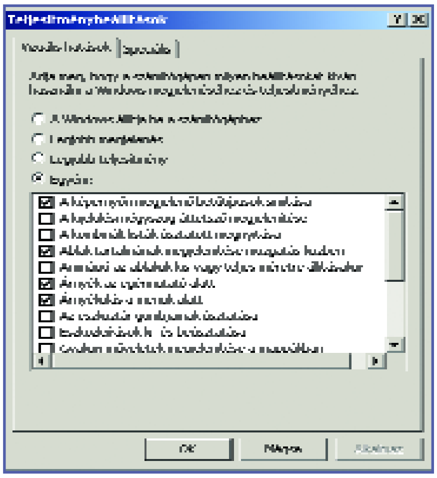
Még egy dolgunk van: helyesen konfigurálni a monitor beállításait. Ugyanis ezt az XP szinte sohasem jól „lövi be”. Kattintsunk a jobb egérgombbal az

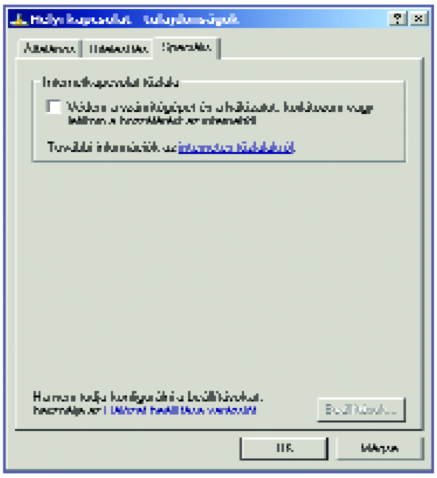


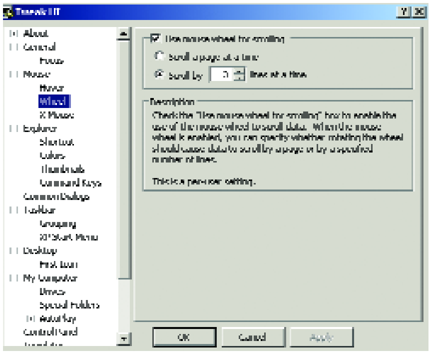












Asztalon, és válasszuk a Tulajdonságok menüpontot, majd menjünk a Beállítások fülre. Itt állítsuk be a kívánt felbontást, majd az Alkalmaz gomb lenyomását követően kattintsunk a Speciális gombra is, és a Monitor fül alatt adjuk meg a lehető legnagyobb képfrissítési frekvenciát, amit még elbír a rendszerünk.

Sokszor merül fel az a probléma – amennyiben kettőnél több hangsugárzónk van –, hogy nem mindegyik hangfal szól. Ez valószínűleg azért (is) lehet, mert alapértelmezettnek mindig sztereo üzemmódot állít be az XP. Látogassunk el a Start Menü – Beállítások – Vezérlőpult – Hangok és audioeszközök panelra, majd a Hangszóró beállításainál kattintsunk a Speciális gombra, és válasszuk ki a nekünk kellő konfigurációt.

A Microsoft minden Windows verzióhoz kínál egy extra segédprogramokkal teli csomagot Powertoys néven. A legtöbb persze kevesebb fontossággal bír, de van egy nagyon jó tuningprogram az XP-s csomagban, ami TweakUI névre hallgat, és ingyenesen letölthető a weblapjáról. A kis programmal rengeteg hasznos dolgot állíthatunk be, amit anélkül bizony elég körülményesen tudnánk csak megoldani. Ne féljünk tehát használni.

NÉHÁNY AJÁNLOTT, APRÓ BEÁLLÍTÁS/TRÜKK

Köztudott, hogy rendszerünkben alapesetben működni fog egy beépített tűzfal. Ez nagyon jó dolog, hogy végre gondoltak rá a Microsoftnál, ám két gond is van vele. Egyrészt csak a bejövő adatot szűri, másrészt elég szegényesen lehet konfigurálni. Ettől függetlenül jól működik, és akinek nincsenek speciális igényei, azoknak tökéletesen megfelel. Ha viszont saját tűzfalat akarunk használni, feltétlenül kapcsoljuk ki. Ezt úgy tehetjük meg, hogy a szóban forgó hálózati kapcsolat ikonjára kattintunk a jobb egérgombbal, majd kiválasztjuk a Tulajdonságok menüpontot, és a felpattanó panelon a Speciális fülnél megkeressük az erre vonatkozó részt.

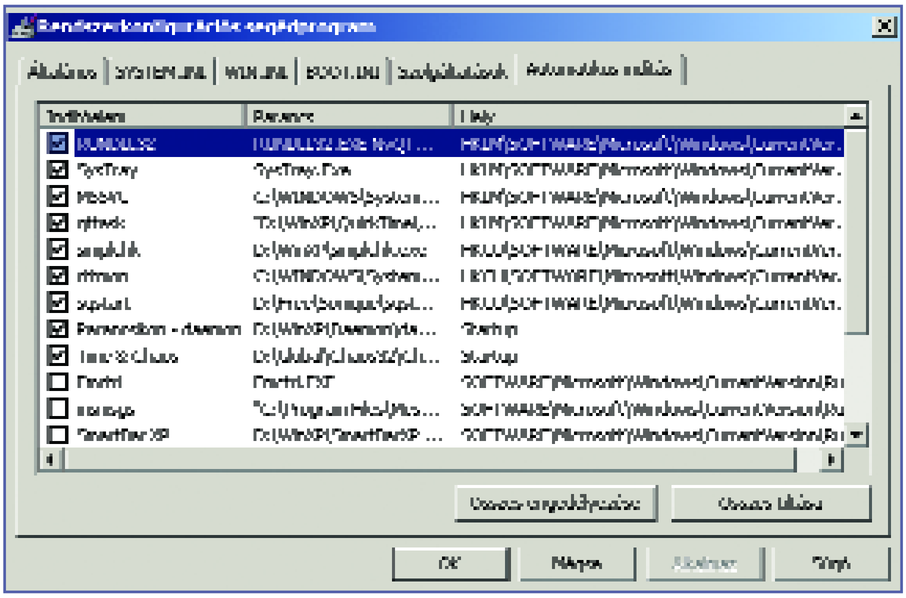
Az XP-ben már alapból megtaláljuk integrálva a ZIP tömörítési algoritmus támogatását. Ez rendben is lenne, de sajnos az integrált megoldás meglehetősen pazarlóan bánik a számítógép erőforrásaival. Helyette érdemes külső ZIP tömörítő program (pl. WinZip) használata. A következőképpen tehetjük inaktívvá az XP beépített ZIP tömörítőjét: Start Menü – futtatás – regsvr32 /u zipfldr.dll. Az /u kapcsoló elhagyásával újra aktívvá tehetjük.

A Microsoft ügyesen elrejtett néhány programot, amiket nem szeretne, hogy letöröljünk. Ilyen például a Windows Messenger, amit ha nem használunk, egészségesebb inkább kiiktatni, hogy ne zavarjon. Menjünk a \Windows\inf\ mappába, és nyissuk meg a sysoc.inf fájlt. Keressük meg a nekünk nem kellő komponenseket, majd a rá vonatkozó sorból töröljük ki a „hide” szót. Ezután gond nélkül törölhetjük a „Programok telepítése és törlése” panelen. Itt azért vigyázzunk, csak azt töröljük le, amiről tudjuk, hogy micsoda.

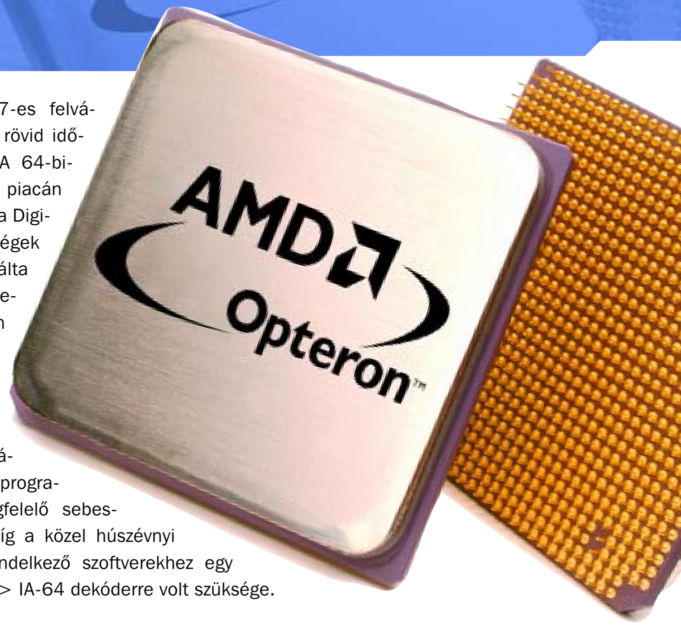
A Windows XP megjelenésénél hallani lehetett, hogy már rendelkezik integrált CD írási funkcióval. Sokan még most sem tudják, hogy hol is kell ezt „keresni”. A megoldás nagyon egyszerű: be van építve az Intézőbe. Tehát ez a rejtélyes CD írási támogatás „mindössze” annyi, hogy az Intézőben ugyanúgy másolhatunk (CDRW esetén törölhetünk is) a CD-író meghajtóra, mintha akármelyik másikon tennénk ezt.

Zárom soraimat, mert nyár van, meleg van, és felmelegszik a söröm is, úgyhogy kellemes időtöltést mindenkinek!

Rusty



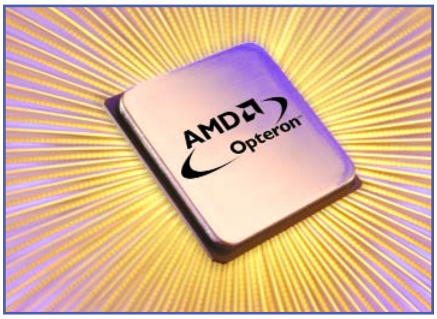
ATHLON 64 ÉS OPTERON PROCESSZOROK



Nagyszabású sajtókonferencia keretein belül jelentette be 2003. április 22-én legújabb, nyolcadik generációs „Hammer” processzorarchitektúrájára épülő Opteron központi egységeinek megjelenését az Advanced Micro Devices (AMD). A hír nem érte váratlanul a szakmát, hiszen az eredetileg 2001-ben debütáló x86-64-es processzorok megjelenési határidejének többszöri kitolását követően került sor a New Yorkban megrendezett eseményre. Mint ismeretes, az AMD legújabb fejlesztéséről maga a vállalat főmérnöke, Fred Weber számolt be első ízben, az 1999 októberében tartott Mikroprocessor Forum-on, ahol is a jelenlevők első kézből kaptak tájékoztatást a „Hammer” architektúra összetételéről, valamint az általa nyújtott előnyökről. Ahogy arra elnevezése is következtetni enged, az x86-64 nem más, mint a mai 32-bites x86-32 (IA-32) processzorarchitektúra 64-bitesre bővített változata, amelynek legnagyobb innovációja a 64-bites adatfeldolgozás mellett, hogy megőrizte kompatibilitását a mai 32-bites szoftveralkalmazásokkal. A 64-bites felépítés nyújtotta előnyök régóta ismertek a szakemberek előtt: a 64-bites feldolgozás révén megnövekedett számítási kapacitás mellett az ilyen architektúrával rendelkező központi egységek további pozitívuma a 32-bites processzorok memóriacímzése által szabott 4 GB-os határ leküzdésében rejlik – az általuk teoretikusan megcímezhető memória maximális mennyisége 4 GB-ról ugyanis 18 millió Terrabyte-ra növekszik! Ennek gyakorlati haszna a modern kori szoftveralkalmazások esetében válik szembetűnővé, ugyanis az egyre újabb programok egyre erőforrás-igényesebb feladatokat rónak a processzorokra, mikor is az általuk kezelhető 4 GB-os memóriamennyiség kezd elégtelenné válni. A RISC alapú 64-bites Alpha processzorok továbbfejlesztése, valamint gyártása az őket tervező Digital 1997-es felvásárlását követően rövid idővel abbamaradt. A 64-bites processzorok piacán így keletkezett űrt a Digital-t felvásárló cégek közül az Intel próbálta meg 2001-ben betölteni Itanium processzorával, mely teljesen egyedi IA-64 architektúrájának következtében kizárólag az erre írt programokat tudta megfelelő sebességgel futtatni, míg a közel húszévnyi x86-os kóddal rendelkező szoftverekhez egy speciális x86-64 -> IA-64 dekóderre volt szüksége.

A Hammer tervezése során követett irányvonalak, s így felépítésének sajátosságai következtében az Itaniumtól teljesen eltérő módon valósítja meg a 64-bites funkcionalitást. A 64-bites algoritmusok egy igen egyszerű módon kerültek benne implementálásra, ugyanis nyolc új 64-bites regiszterrel bővítették az eddigiekben adott általános felhasználású regisztereket (GPR – General Purpose Register), majd ezeknek is létrehozták 64-bitesre bővített változatait. A processzor általános felhasználású regisztereinek, valamint az SSE / SSE2 utasítások által használt regisztereinek száma ehhez mérten megkétszereződött, minek következtében sokkal ritkábban kell memóriaműveletekre várnia, hisz a végrehajtóegységek által közvetlenül elérhető adat mennyisége is szintén a duplájára nőtt.
A 32-, illetve 64-bites kód/regiszterek támogatásának érdekében az x86-64 architektúra két működési típusát engedélyezi a processzornak: Long Mode – melyben két altípus különíthető el: a 64-bit és a Compatibility –, valamint Legacy Mode.

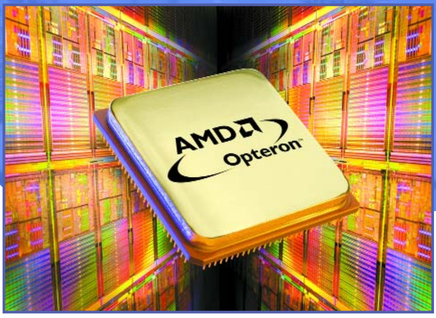
Ezek közül a Legacy Mode mondható a legegyszerűbb működési formának, hiszen a processzor ebben az esetben egy hagyományos, 32-bites x86 processzornak megfelelően működik, s binárisan kompatíbilis a korábbi 16-, illetve 32-bites operációs rendszerekkel és alkalmazásokkal. A Long Mode esetében kerül felszínre a processzorban rejlő igazi potenciál, ám az ilyesfajta működéshez egy 64-bites, az x86-64 architektúrával kompatíbilis operációs rendszerre van szükség. A 64-bit altípus esetében a Hammer felépítése adta lehetőségek teljes tárháza válik elérhetővé: a 64-bites virtuális memóriacímzés, a nyolc darab új, 64-bites GPR, valamint a régiek 64-bitre bővített változatai, illetve a szintén csak új 64-bites műveletpointer. A Compatibility altípus bináris kompatibilitást tesz lehetővé a jelenlegi 16- és 32-bites alkalmazásokkal 64-bites operációs rendszer alatt – innen is elnevezése. Működése elkülönített kódszegmensekre alapul, ahol az alkalmazások egy hagyományos x86-os processzorként látják a központi egységet, ám ezzel egy időben az operációs rendszer úgy tekint a rendszer adatstruktúrájára és

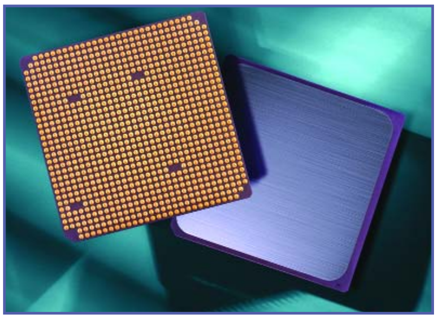


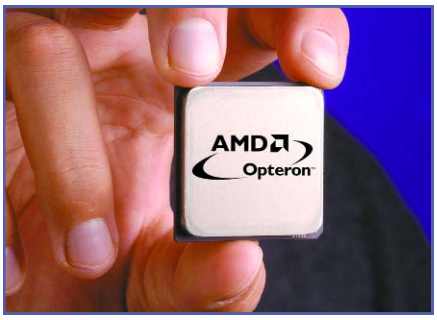
Az AMD Opteron processzorok jelölése:
AMD Opteron processzorok 100-as szériája (Model 1XX) - egyprocesszoros rendszerekhez
AMD Opteron processzorok 200-as szériája (Model 2XX) - kétprocesszoros rendszerekhez
AMD Opteron processzorok 400-as szériája (Model 4XX) - négyprocesszoros rendszerekhez
A jelölések második és harmadik jegye a processzor relatív teljesítményét hivatott jelölni az egyes sorozatokon belül. Ennek megfeleloen egy 226-os processzor gyorsabb egy 224-esnél, ugyanakkor teljesítményét nem lehet összehasonlítani egy 424-es processzoréval.

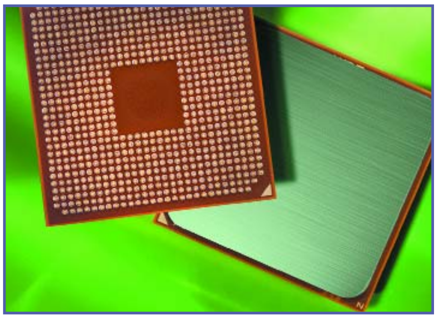
Az x86-64 architektúra működési módozatai:

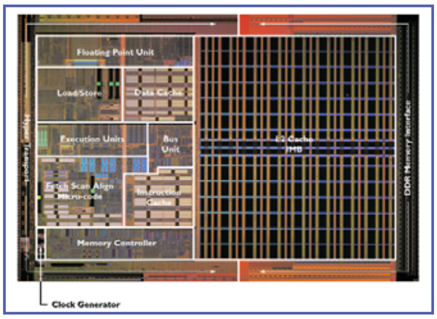
Típus		Operációs Rendszer	Újrafordítás	Alapértelmezett			
				Címhossz	Operandushossz	Kibővített regiszterek	GPR méret
Long Mode	64-bit	64-bit	IGEN	64	32	IGEN	64
	Compatibility Mode		NEM	64		NEM	32
Legacy Mode		32-, vagy 64-bit	NEM	32	32	NEM	32
				16	16		

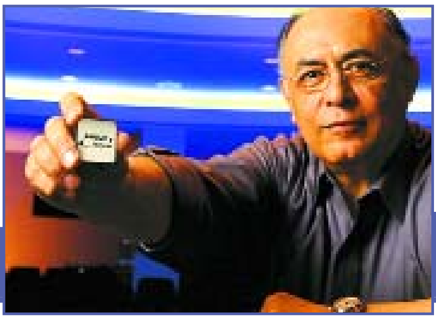












címtranszformátoraira, valamint úgy kezeli a megszakításokat, mintha azok 64-bit, Long Mode-ban működnének.

Annak ellenére, hogy az AMD a „nyolcadik generációs processzorarchitektúra” jelzőkkel aposztrofálja a „Hammer” magot, a fejlesztés korántsem számít akkora generációs ugrásnak, mint amilyen az a K6-ról K7-re történő átállás volt. Ennek legfőbb oka, hogy kiindulási pontként a Hammer tervezésénél az AMD mérnökei az Athlon magját vették alapul, minek következtében a pszeudó új processzor számos hasonlóságot mutat a cég korábbi fejlesztésével. A processzormagot érintő fejlesztések listája ettől függetlenül sem rövid: itt kell említenünk a Hammer hatékonyabb elágazásbecslő algoritmusait, illetve a megnövelt méretű címfordító puffereket (Translation Lookaside Buffer – TLB), melyek együttes alkalmazásával az új processzor egy vele azonos órajelen működő Athlonnál sokkal gyorsabb működésre képes. A Hammer futószalagja is hosszabb lett a K7-ben szereplőnél, így annak integer része tizenkét, míg lebegőpontos része tizenhét fokozatot tartalmaz. A megnövekedett hosszúságú futószalag magasabb órajelekre történő skálázhatóságát garantálja az új egységeknek, hisz minél több fokozatú egy futószalag, annál kevesebb munkát kell egy órajel alatt végeznie a processzornak. Az x86-64 magában foglalja a K7-ből kimaradt SSE2 utasításkészletet, mellyel kiegészülve a Hammer az x86-os architektúra eddigi összes kiegészítésének implementációjával rendelkezik. Az Intel Pentium 4 processzoraiban megjelenő SSE2 utasításkészlet révén a K8 gyorsabb működésre lesz képes olyan alkalmazásokban is, melyek korábban csupán a Pentium 4-es processzorok nyújtotta teljesítménytöbblet kiaknázásának céljából kerültek optimalizálásra. Az AMD x86-64 architektúrájának egyik legvitatottabb innovációja a processzorba integrált memóriavezérlő. Kétségtelen előnyei közé sorolható a megoldásnak, hogy minek utána a processzorral azonos órajelen működik, a hagyományosnak mondható NorthBridge-ben alkalmazott memóriavezérlőkkel ellentétben sokkal alacsonyabb késleltetéssel rendelkezik, mely késleltetés a processzor órajelének emelésével tovább csökken. Annak megfelelően, hogy az AMD két külön processzortípus gyártását tervezi a Hammer architektúra alapján, a két különböző processzorban (SledgeHammer – Opteron; ClawHammer – Athlon 64) különböző tulajdonságokkal rendelkező memóriavezérlők kapnak helyet. Így az elsősorban szerverekbe szánt Opteron processzorok egy kétcsatornás, 144-bites (128bit + 16 ECC paritásbit), míg az asztali gépeket megcélzó Athlon 64 egy egycsatornás, 64-bites memóriavezérlővel fog rendelkezni. Az integrált kialakítás következtében a processzorok könnyen felvértezhetőek a jövőben megjelenő DDR-II-es, majd DDR-III-as típusú memóriamodulok támogatásával, hiszen ehhez a vállalat fejlesztőmérnökeinek kizárólag a memóriavezérlő interfészt kell újratervezniük.

Ahogy az említésre került, a Hammer architektúra két processzortípusban inkarnálódik: az Opteronban, valamint az Athlon 64-ben. A két különböző egység legfőbb tulajdonságait tekintve mégis megegyezik: azonos módon 0,13 mikronos csíkszélességű, Silicon-On-Insulator technológia alkalmazásával kerülnek előállításra, s ugyanúgy 128 KByte első-, valamint 1 MB másodszintű gyorsítótárral rendelkeznek. A másodszintű gyorsítótár ilyen hatalmas méretének következtében az Opteron/Athlon 64 processzorok az AMD történetének eddigi legnagyobb előállítási költségekkel rendelkező termékei – a későbbiekben ezen költségek leszorítása végett megjelenik az Athlon 64-nek egy 256 KByte másodszintű gyorsítótárral rendelkező „butított” változata is. Az Opteron processzorok egy 940 tűs, kerámia mPGA tokozásban, míg az Athlon 64-es egységek egy 754 tűt számláló, ugyancsak mPGA tokozásban kerülnek forgalomba – az órajelek növelésével az AMD biztosan vissza fog térni az Athlonnal bevezetett organikus tokozásra. A különbségek listáját gyarapítja a két processzor különböző jelölésrendszere is, mely az Athlon 64 esetében tovább viszi a vállalat PR jelölését, az Opteron esetében azonban egy tejesen egyedülálló rendszer alapján működik.

tatcom.

HANGFALTESZT

SOKCSATORNÁS HANGÁRADAT

Az előzményekről szólnék nekirugaszkodásként pár mondatot. Olvasóink egy része még bizonyára emlékszik a „számítástechnika hajnalára", mikor hozzájutottunk az első Amigákhoz, és hihetetlen minőségi ugrás következett be általuk mind a kép, mind a hang előállításában. Ez volt az első olyan masina, melyre érdemes volt már komolyabb erősítőt és hangfalakat aggatni, mivel akkoriban a 4 csatornás 8 bites hang csúcsminőségnek számított. Ekkor 1985-öt írtunk...

Akkoriban a pécé még gyerekcipőben nyomta... de ez már a múlté, a nagy fehér dobozok világuralomra törtek. Megállíthatatlanul behálózták életünket, bejutottak még a hűtőszekrényeinkbe is. Mostanra a prüttyögő „szpíker"-től eljutottunk a komoly minőséget nyújtó, házimozizásra is alkalmas sokcsatornás hangkeltő eszközökig és hangkártyákig.

Érzékeltetésként, hogy a multimédiának mennyire fontos területe a hang, illetve hangképzés, álljon itt egy híres kijelentés, melyet egy ismert emberke tett, nevén nevezve George Lucas: „A hang az 50%-a a teljes élménynek a mozi világában is". Ez ma már alapszabály, és ha bemegyünk egy moziba, mindenhol hangfalerdő fogad bennünket. A technológia már kitört a mozik világából, és a komfortos számítógép-használók is élvezhetik a többcsatornás hangkeltés előnyeit, egyre elfogadhatóbb áron.

A gyártók állítása szerint ahogyan a hangszórók elszaporodnak körülöttünk, úgy nő az élmény minősége is. Jöttek a 4.1-es, 5.1-es, 6.1-es, sőt most már a 7.1-es hangfalkészletek, melyek állítólag egyre nagyobb precizitással gondoskodnak a hangeffektek megfelelő elhelyezéséről. A tudomány fejlődésével kisebb térfogatra sikerült összehajtogatni a hangot is, így eljutottunk az ún. Satellite hangszórók világához, amelyek egészen tisztességes hangot produkálnak kicsiny méreteik ellenére. (Emlékszem még őseim termetes Orion hangfalaira, melyet csak a család tagjainak csoportos igénybevételével lehetett áthelyezni a lakásban...)

A következő oldalakon a tárolt hanginformáció környező térbe, illetve a fülünkbe juttatásáért felelős egységeket, azaz a hangfalakat, hangfal-szetteket veséztük ki.

A teszt körülményeiről is szeretnénk néhány mondatot elmondani. Megpróbáltunk teljesen azonos környezetet teremteni az összehasonlításhoz. Figyelembe véve azt a lehetőséget, hogy a tesztben szereplő összes hangszóró elektrodinamikus meghajtású, és hasonló terhelési feltételt (impedancia, egy utas, stb.) jelent az erősítőnek, minden surround hangszórót egy általunk jól ismert tulajdonságokkal rendelkező erősítőről is meghallgattunk. Ilyenkor ugyancsak egy már jól feltérképezett CD játszót és CD-ket használtunk sztereó jelforrásként. Minden igyekezetünk ellenére sem lehetséges teljesen azonos feltételt biztosítani a teszthez, hiszen már a csatlakoztatás vagy a hangszórók érzékenységének különbözősége is vitathatóvá teszi fáradozásaink hatékonyságát (szerencsére a hangszórók érzékenysége gyakorlatilag megegyezett). Ugyanakkor mégis szerettünk volna valamiféle képet alkotni a rendszerelemek egyenkénti potenciáljáról, hiszen ennek ismeretében sokkal magabiztosabban és felelősségteljesebben hozhattuk meg ítéleteinket, például a részegységek összetársításáról. Első körben a teszten résztvevő termékek áraira sem voltunk kíváncsiak, hogy ez se befolyásolja döntéseinket. Természetesen rendszerszintű összehasonlítást is végeztünk, mert valószínűleg ritkán fordul elő, hogy valaki kifizeti az árat egy komplett sokcsatornás hangszóró-rendszerért, aztán valamely részegységét, pl. az erősítőt másikra cseréli. Néhány filmrészletet (Csillagok háborúja I, Gladiátor) is megtekintettünk elsősorban is a mélyhangszórók teljesítőképességének és minőségének megítélésére, valamint egy-két játékkal is kipróbáltuk természetesen a rendszereket.

CREATIVE 4.1 INSPIRE 4400

Tesztünk első szereplője az elsősorban hangkártyáiról elhíresült Creative cég terméke. A dobozban, a kicsiny kocka formájú „mélyláda" mellett négy, ugyancsak konzervatív külsejű surround hangszórót találhatunk. A berendezés minden eleme egyszerűséget sugall, és esze ágában sincs többnek látszani, mint ami – ez a tervezők részéről jó ízlést és önbizalmat sejtet. Az asztalunkat bőségesen körbeérő kábelezést, valamint különálló hangerő-szabályzót is kapunk a rendszerhez. Első meghallgatásra is eldönthető, hogy egész elfogadható hangminőséget produkál ez a hangszóró összeállítás. A papírmembrános surround hangszórók mindenkor nagyon kulturáltan, tisztán, és maximum egy számítógép-asztalnyi térfogathoz bőségesen elegendő hangerővel szólaltak meg.
A beépített erősítő enyhén zajos a nem megfelelő hatékonysággal szűrt tápegység miatt, amihez a hangkártya zaja is hozzáadódik. Ez a PC szpíker sajátosság a Phillips-ek és a TDK kivételével sajnos a teszt összes résztvevőjénél megfigyelhető volt. Halk brumm is hallható volt, de szerencsére sem a zaj, sem a mély búgás nem zavaró mértékű. A 13 cm-es mélyhangszóró nem éppen falbontó darab, de tulajdonképpen szépen végzi a dolgát. A basszus nem túl precíz, és nagyobb hangerőn hajlamos a

teljes összeomlásra, ilyenkor csak torz puffogást hallat, de általában mindig megfelelő hangerővel, a rendszerbe jól illeszkedve szólal meg. Összességében egy kifejezetten jó benyomást keltő berendezés, amely korlátozott hangerővel, de meggyőző erényekkel rendelkezik.

CREATIVE 6.1 INSPIRE 6700

A 4400-as Creative nagyobb testvére 6.1 csatornával és nagyobb teljesítménnyel. Ebben az esetben első és hátsó center hangszórót is kap a vásárló. Erre a Creative gyártmányra is a kulturált hangminőség és semmit el nem túlzó filozófia a jellemző. A surround hangszórókat bőséges kábelezéssel látták el – akár egy kisebb szoba bedrótozásához is elégséges. Itt is jár a külső hangerőszabályzó, amellyel a mélyek szintjét is beállíthatjuk. További szolgáltatásként, ha nem rendelkezünk 6.1-es hangkártyával, akkor egy 5.1 kimenetű hangforrás jelét a mélyláda hátulján található kapcsoló segítségével 6.1-essé konvertálhatjuk. A rendszer magashang-hiányát az eltérő felépítésű (két utas) center magas emelésével próbálták pótolni, de emiatt a center sziszegősre, zajosra sikerült, ez a térbeli hangok esetén a hangkép homogenitását kissé megbontja. A kistestvérével ellentétben a 6700-asnál a takaró rács is könnyen eltávolítható, jól halhatóan javítva a hangzást. A gyártó nagyobb mélyteljesítményt is ígér a 16 cm-es mélyhangszóróból, melyet részben teljesít is a láda. A papírmembrános hangszórók egy kisebb szobát is jól bezengetnek, de azért falrengető hangnyomásra senki se számítson.

LOGITECH Z-540 4.1

A legkisebb rendszer a tesztelésre megkapott Logitech gyártmányok közül. Ez is minimalista 4.1-es konstrukció (ami nem feltétlenül hátrány). A surround hangszórókkal összenövesztett kábelezés miatt a csatlakoztatás itt is kevés babrálással valósítható meg, a rendszerhez minijack összekötő kábelek is járnak. A szatellit hangszórók hangminősége minden vizsgált jellemzőben kiegyensúlyozott, jó teljesítményt hozott. A magas hangok tisztasága és mennyisége is az egyik legjobb volt a teszt szereplői közül (különösen eltávolított sisakrostély esetén). A beépített erősítő átlagos, enyhén zajos, de elmegy, a térhatás is korrekt, jól fókuszált. A masszív mélyláda bizalomgerjesztő produktum, tisztességes, húsz centiméter átmérőjű mélyhangszóróval. A többi Logitech mélynyomóhoz hasonlóan bassz-reflex rendszerű és egy kisebb szobát betöltő mélyteljesítményre képes. A mélyek minősége lehetne egy kicsit huszárosabb is, az impulzusátvitel, a levegősség és a dinamika itt sem tökéletes. De talán túl sokat is vártunk a Z-540-től, kíváncsian várjuk a következőkben a nagyobb testvérek szereplését, de mindent összevetve csakis jó minősítést adhatunk ennek a típusnak.

MEDIAMATE, EGY VERSENYZŐ A SZTEREÓ SZÍNEIBEN

A Bose cég terméke, mint egyedüli kétcsatornás amazon, egymaga képviseli a sztereó pc hangszórók mezőnyét a tesztben, ez a kis szett nem hivatott arra, hogy felvegye a versenyt a tesztben szereplő többi eszközzel, ezért csak magában szólhatunk róla pár szót. A tervezési koncepciót, valószínűleg a funkcionalitás határozta, így a design is szolid, de igen esztétikus hatást kölcsönöz a kis eszköznek, a talpazat kialakítása egy 60 fok körüli dőlési szögben stabilizálja a hangszórókat, melyek így egy ideálisan elrendezett íróasztalon, a monitorunkat közrefogva, pontosan hallószerveinket célozzák meg. A kezelő felület tekintetében, mindössze két szabályzót kapunk, az egyik természetesen a hangerőt, a másik egy igen ötletes kiegészítő szolgáltatást kezel, miszerint a mini erősítőnknek, két bemenete van és ezek között analóg módon kezdetleges átkeveréseket is, imitálhatunk. Minőségével, versenyképes volna az asztali hangszórók között, ám árát egy kissé magasnak találtuk, mert 49 500 Forintért, már akár, egy kisebb többcsatornás eszközt is kaphatunk.

LOGITECH Z-560 THX 4.1

A Z-560-as Logitech egy 4.1-es rendszer 400W-os (RMS!) teljesítménnyel, szolgáltatásai a Z 540-esnél megismertekkel azonosak. Az emberesebb teljesítmény miatt a szatellit hangszórók a mezőny legnagyobb kiterjedésű darabjai (több mint 25 cm magasak), és alumínium talpakon állnak. Elegáns lekerekített hangszórók konzervatív grafit színben. Természetesen állvány is vásárolható a rendszerhez, és a szerelés megkönnyítésére a belső kulcsnyílású csavarhoz való csavarkulcsot is csomagoltak a dobozba. A hangfalkábelek hossza és minősége nevetséges, de aki ilyen rendszert vásárol, annak amúgy is érdemes egy tisztességes kábelezésre beruházni. A középmagas hangszórók szép tiszta hangot adnak (rács nélkül az igazi), rendesen, dinamikusan nyomulnak, nem színeznek, még a 100 Hz-es közép-mély tartományban is szól valami. A magasak tisztán cincognak, és még zenehallgatás közben sem sikerült semmi említésre méltó hibát felfedeznünk. Csakis kiváló minősítést adhatunk a Logitech-eknek, ami a surround hangszórókat illeti. A beépített erősítő viszont még nem a csúcs, itt is van egy kis háttérzaj, de legalább részletes, és rendesen dolgozik is a kicsike. Nagyobb hangerőn sem omlik össze a rendszer, persze a 400 Watt-ot nem kell komolyan venni, de tapasztalatból állíthatom, hogy ennél a sokkal nagyobb nevű gyártók többször ennyibe kerülő, házimozira gyártott rendszerei sem tudnak többet. (Az erősítő pontozásánál a teljesítmény is hozott a Logitech-nek.) A súlyos, merev mélyláda már nagyon jó irányba mutat, szép tiszta, időnként levegős mélyek, elég mélyre is megy, és ha kell, van dinamikája is. Ez a rendszer rendesen megmozgatja a levegőt egy nagyobb méretű szobában is.

LOGITEC HZ-680 THX 5.1

A nagy Logitech tulajdonképpen a Z-560-as testvérmodell centerrel és digitális processzorral (távirányítóval) kiegészített ötcsatornás variációja. Negatívumként itt is említhető a mellékelt hangfalkábelek rövidsége, már egy kisebb szobát is csak keresztbe érnek át, úgyhogy a háziasszony mindjárt rá is teregethet. Az azonos szatellit sugárzók és az erősítők hasonlósága folytán a Z-560-asnál felsorolt jellemzők itt is maradéktalanul érvényesek. A subwoofer 25 cm-es mélyhangszórója sem nyújt lényegesen többet a testvérmodellnél, hangnyomásban, levegősségben és fókuszban sem tapasztaltunk jelentős előrelépést.

SZABVÁNY HALAUZ

Dolby Digital AC3

A mozikban bevezetett legkorszerűbb 6 csatornás digitális hang (SDDS, DTS, DOLBY DIGITAL), a digitális multimédia és a számítástechnika fejlődése, valamint a DVD megjelenése előrevetítette az analóg videomagnók és az analóg házimozi alkonyát. A Dolby Digital a Dolby Laboratories Inc. által kifejlesztett, közkedvelt, hat csatornás digitális mozi/hangrendszer. A DVD-hez adaptált Dolby-Digital AC3 egy korszerű, több hangcsatornára kifejlesztett, változó adatsűrűségű digitális kódolási eljárás neve (max. 1:12 tömörítési aránnyal), ahol is az egyes csatornák dinamikusan megosztoznak az erőforrásokon és a sávszélességen. A Dolby Digital természetesen már megfelel a THX szabványnak is, miszerint öt független, teljes frekvenciaátfogású csatornát egy mélyfrekvenciás rendszer egészít ki.

Dolby Surround ProLogic

A dolby-surround technika is hamar elavult, mivel a csatornák erősen áthallásosak voltak, és a csatornánkénti hangerő-beállítás is eléggé nehézkes volt. A Dolby Surround ProLogic nem változtatott a házimozi-rendszer összetételén. Minden jelentős változtatás a dobozon belül, a dekóderben történt. A ProLogic rendszernél a csatornák (jobb-első, balelső, center, hátsó) teljesen elkülönülnek egymástól, gyakorlatilag nincs áthallás.
A legtöbb ProLogic dekóderen van egy subwoofer (mélyhangszóró) kimenet is. Ez nem egy független csatorna, hanem egy alul áteresztő szűrővel leválasztott mélyhang kimenet az illúzió és a mozi hanghatások létrehozására. Manapság már szinte kizárólag csak ProLogic dekódereket lehet kapni az üzletekben.

Dolby Surround

A DOLBY cég az audió zajszűrő eljárások (DOLBY-B, DOLBY-C) kifejlesztésében játszott nagy szerepet. Ekkoriban, a mozikban 5 csatornás hang volt használatban, két első és két hátsó hangszóróval, illetve a vászon mögött, középen elhelyezett centerrel. A DOLBY cégnél felismerték az igényét annak, hogy a mozihangzáshoz hasonló élményt otthon is szeretnénk átélni, az akkor már mindenki számára elérhető sztereó videórendszerek segítségével.A házimozizás tulajdonképpen a Dolby Surround technológia megjelenésével kezdődött.
A videomagnónk mellé csak egy kiegészítő elektronikára volt szükség, ami a DOLBY SURROUND dekóder nevet kapta. Ennek segítségével a videofilmekre a gyártók által – szintén a Dolby eljárását használva – felvett sztereó jelből egy jobb első, egy bal első, egy középső (center) és egy hátsó (surround) csatornát lehet létrehozni.

Kijelenthető, hogy a két nagy Logitech mélyek tekintetében magasan a legjobban szerepelt a tesztben. A center nagyon elegáns fektetett kivitelű, ugyancsak eltávolítható előkével, a meghajtó egység a surround hangszórókkal azonosnak tűnik. Egy nagyon picit a hangot középre húzza a térben (nem veszélyes), ugyanakkor a maximális hangnyomás is érezhetően javul. Jól illeszkedik a rendszerhez, de a hangzásban a 4.1-es testvérmodellhez képest itt sem tapasztaltunk semmi említésre méltó pluszt.

A centeren kívül digitális dekóder is jár a nagy Logitech-hez, ami bizony nagy fegyvertény. A beépített digitális egység a DTS hangú Gladiátor harcjeleneteinél is magas szinten oldotta meg a feladatát, végképp meggyőzve bennünket a rendszer életképességéről. Bármely DVD lejátszó vagy digitális kimenetű hangkártya csatlakoztatható a dekóderhez. Az egység folyadékkristályos kijelzője divatos kék színnel világít, amivel bizonyosan sok vásárlót elcsábít, csak sikerüljön otthon jól beadni az új szerzeményt (pl. lehet a zsinórokra teregetni!). Nem is lehet sok hibát találni ebben konfigurációban, a szolgáltatásait és kvalitásait figyelembe véve méltán lett a teszt győztese.

OZAKI Q3 HM030 5.1

A súlyos dobozban öthengeres felépítésű, két utas szatellit hangszórót és egy nagyon elegáns, megnyugtató méretű subwoofer-t találunk. Ezenkívül bőséges kábelezéssel és távirányítóval is ellátják a vásárlót. A különböző funkciók az előlapon található gombokról is előhívhatók. A hengerek hangja kissé színezett, de a középtartományban nincs különösebb hiányérzetünk, a magasakat viszont jó keményen nyomja. Személy szerint nem tudtam viszont megbarátkozni az erősítőjével. Zajos, és minőségben is az átlag alatt teljesített, talán ennek tudható be, hogy a méretes subwoofer és a térhatás is maximum közepesre minősíthető – de azért jó nagyot szól, és teljesítmény is van bőven. A szolgáltatások száma kielégítő, és jó sokat el lehet játszani ezzel a konfigurációval, elsősorban azoknak ajánlható, akik jó nagy hangerőre vágynak.

dts

A dts (Digital Theater Systems) hangrendszer bemutatkozása Spielberg Jurassic Park-jakor volt, 1993-ban. Az új hangzás azonnal megváltoztatta a moziban hallható hangról addig alkotott elképzeléseket. Ennek eredményeképpen hamarosan a legkedveltebb hangformátum lett, mind a hallgatóság, mind pedig a filmkészítők körében, melyet az azóta dts hangrendszerrel felszerelt mintegy 20 000 mozi igazol világszerte. Az adattartalom ennél a rendszernél jóval magasabb (tömörítési arány 4:1), mint a Dolby Digital AC3-nál, így jelenleg az egyik legkiválóbb hangminőséget nyújtja. A dts egy 5.1 csatornás surround hang formátum, mely hasonló a Dolby Digital-hoz. A dts rendszer öt független, teljes frekvenciatartományú (20 Hz-től 20.000 Hz-ig) csatornából (első center, első bal, első jobb, surround bal, surround jobb) áll, és egy hatodik csatornából, ami az alacsonyfrekvenciás effektekért (LFE) felelős. Az LFE szignál általában a mélynyomókra irányul. Az alacsonyfrekvenciájú effekt csatorna adja a dts „.1” meghatározását.

A „.1” azt jelöli, hogy a hatodik csatorna nem teljes frekvenciatartományú, hanem csak a mély basszus frekvenciák tartományát fedi le (3Hz-től 120 Hz-ig). A dts technológia nemcsak a filmszínházakban élvezhető, a hardvergyártó cégek napjainkban már kivétel nélkül ellátják a magasabb minőségű készülékeiket dts dekóderrel.

DIGITAL dts SOUND

THX

A THX George Lucas stúdiója, a Lucasfilm Ltd. által kidolgozott akusztikai szabványajánlás. Mikor térhatásról beszélünk, akkor természetesen akusztikáról is beszélünk. Csak a megfelelően beállított akusztikai paraméterek eredményezhetnek jó térhatást. A különleges képi- és hanghatások szakértője, a Lucasfilm Ltd. ismerte fel ennek először a jelentőségét. A megoldandó probléma a személyiségünkből fakad, hiszen ritkán építünk azonos házakat, lakást, nappalit. Akusztikailag nincs két egyforma helyiség, ezért szükség van a digitális jelprocesszor működési paramétereinek a szobához, illetve mozihelyiséghez alakítására.

A THX szabványrendszer nem csak a dekóderekre tartalmaz előírásokat, hanem a rendszer akusztikailag és elektroakusztikailag összes fontos elemére is: dekóder, hangszórókat, kábelek, helyiség, stb.

LUCASFILM THX®

Gyártó	CREATIVE	CREATIVE	Logitech	Logitech	Logitech	OZAKI	PHILIPS	PHILIPS	TDK
Típus	INSPIRE 4.1 4400	INSPIRE 5.1 5700	Z-540	Z-560	Z-680	03 HM030	A 3.600	A 5.600	XS-iV
Ár (Ft)									
Csatornák száma	4.1	5.1	4.1	4.1	5.1	5.1	5.1	5.1	2.1
Mélynyomó átmérő (mm)	130	160	200	200	250	160	130	160	130
Teljesítmény (Watt)	40	80	40	400	450	185	100	100	40
Mélynyomó teljesítmény (Watt)	17	22	20	106	105	60	50	50	25
Szatellit sugárzók teljesítménye (Watt)	6	10	5	53	53	25	10	10	7.5
Center teljesítménye (Watt)		20			50	25	10	10	
Frekvencia átvitel	40 - 20 000	40 - 20 000	35 - 20 000	35 - 20 000	35 - 20 000	40 - 20 000	40 - 20 000	40 - 20 000	60 - 20 000
Térhatás	9	9	9	9	9	7	10	9	9
Magas hang	7	7	9	8	8	8	10	9	8
Közép tartomány	8	8	8	9	9	7	8	8	7
Basszus	7	8	8	9	9	7	7	8	7
Szubjektív hangnyomás	7	8	8	9	10	8	7	8	7
Beépített erősítő	7	7	7	8	8	6	9	9	8
Hangminőség (összegzés)	45	47	49	52	53	43	51	51	46

PHILIPS A 3.600 5.1

A Philips A 3.600 egy kisméretű szürke mélyhangszóróból, és öt, vízszintes vagy függőleges helyzetben is a mellékelt talpakra szerelhető, sík NXT panelsugárzóból áll. Nagyon látványos összeállítás, és főleg sík képernyő mellé dukál a lapos hangszóró. A rendszerhez távirányító is jár, nélküle sajnos nem érhető el a legtöbb beállítás. A mezőny egyetlen tagja, amely nem bassz-reflex rendszerű. A subwoofer egység aljába épített hangszóró az elülső, akusztikusan csatolt passzív membránon keresztül „levegőzik”. A passzív membrán mindenképpen igényesebb megoldás, hiszen elvileg mentesíti mélyhangokat a levegő áramlásának torzító hatásaitól. A panelsugárzókról annyit érdemes tudni, hogy a magasabb frekvenciatartományokban a hang irányítottá válik, emiatt pontos beállítást igényelnek a hallgatási pozícióhoz. A Phillips NXT paneljei meglepően jól viselték magukat, a legtisztább magasakat és középtartományt produkálták, és a tér precizitása is különleges volt. Egyetlen komoly hibájuknak a közép-mélyek hiánya róható fel, emiatt sajnos nem adhattunk maximális pontszámot a középsugárzókra. A mélyek szintjét a maximumig tekertük, hogy a rendszert valamelyest kiegyengessük. Ennek ellenére a passzív membrán is csak korlátozottan tudta feledtetni a mélyláda 13 cm-es „mélyhangszóróinak” tevékenységét, tulajdonképpen a legtöbb helyzetben tisztán szólt, de több feszességet és dinamikát is elviseltünk volna. A többi gyártó példát vehetne a Phillips beépített erősítőjéről, amely teljesen zajtalan, természetes és informatív hangjával vívta ki elismerésünket. (Akár elmélyült zenehallgatásra is alkalmas.)

PHILIPS A 5.600 5.1

Ez a Philips gyártmány is nagyon jó benyomást tett ránk, a teszt egyik legkiegyensúlyozottabb szereplője. Bőséges kiegészítőkkel, átalakító-, hosszabbító kábelekkel, és a másik Philips-szel megegyező távirányítóval szállítják, itt is csak a távszabályzóval érhető el a teljes felügyelet. A 3.600-ashoz képest, már tizenhat centis hangszóró „ontja” a mélyeket. A bassz-reflex kialakítású subwoofer látványra nem sokkal jelentősebb, de a mélyek erőteljesebben és nagyobb lelkesedéssel szólaltak meg. Öt azonos surround hangszórót adnak a rendszerhez. A középtartományon és a magasakon érezni egy minimális színezést (de mindig inkább többlet, mint hiány), ugyanakkor a magasak és a közép-mélyek aránya kitűnő, a térhatás példás, a tranziens átvitel is jó, úgyhogy ezeket a szatelliteket nagyon eltalálták. Az erősítő a 3.600-zal azonos kategóriát képvisel, itt a két Phillips kiemelkedett a mezőnyből.

TDK HS-IV

A TDK egy kicsit kilóg a tesztelt hangszórók sorából, ugyanis ez egy sztereó (kétcsatornás) rendszer, amelyet egy hengeres mélyhangszóróval egészítettek ki. Egy nagyon igényesen megtervezett és összeszerelt, kellemes benyomást keltő és nagyon dekoratív hangsugárzó együttes. A rendszer telepítése az abszolút minimál-koncepcióból adódóan is a legegyszerűbb a teszten résztvevők között. A megfelelő elhelyezési pozíció megtalálása után már csak a két NXT rendszerű panelsugárzót, a sztereó jelet és a tápot kell csatlakoztatnunk. A meghallgatás során kiderült, hogy a sztereó kialakítás nem ellensége a térhatásnak, sőt talán a dipól felépítésű NXT hangszórók jóvoltából, de pontosan a térhatás a TDK igazi erőssége. Sajnos néhány hiányosságról is be kell számolnunk. A tizenhárom centiméteres mélyhangszóró nincs a helyzet magaslatán, brummog-brummog, időnként egész jól, de aztán mindig az jutott róla az eszünkbe, hogy: „a kockázatokról és mellékhatásokról kérdezze még kezelőorvosát...”. Nem tudom, miért nem felejtik már el ezt a gyártók, szerintem könnyen belátható, hogy egy 13-as hangszóró leginkább csak magas hangszórónak megfelelő! Az NXT panelek kissé színezik a hangot, és a magasok szintje is csak akkor kielégítő, ha maximális állásra tekerjük a magashang-szabályzót. Legnagyobb hiányosságként mégis a frekvenciaátvitel szeszélyességét kell említenünk. Szubjektíve, hasonlóan a Philips NXT rendszeréhez, a közép-mély tartomány egyszerűen hiányzik palettájáról, de ez itt már a megbocsáthatósággal határos. A beépített erősítő viszont a többi rendszerrel összehasonlítva kiválóan szerepelt, nem túl erős, de zajtalan és informatív, úgyhogy az erősítő hangminősége közvetlenül a Phillips-ek után következik.

Mindent egybevéve nem lehet teljesen objektív végeredményt megállapítani, mindegyik rendszernek megvannak a maga előnyei éppúgy, mint hátrányai is. Persze akkor még az egyéni, formavilág alapján kialakuló szimpátiáról még nem is beszéltünk.

A teszt hardvereket biztosították: Basys Kft. - Logitech - Napfény Kereskedelmi Kft. - Pulsar Hungary Kft. - Ramiris Rubin Rt.
Tesztrendszer: ECS K7VTA3/AMD XP1.8+/Pixelview GeForce FX5800/Creative SB Live 5.1

Wood – Rónaszéki László

A PC GURU CD-mellékletein
egy teljes játék található. Minden hónapban.
**
23%
megtakarítás!
PC GURU előfizetési ajánlatok
Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!
PC GURU 4 szám 4 744Ft
PC GURU fél évre (6 szám) 7 776Ft**
PC GURU egy évre (12 szám) 15 552Ft**
Előfizetéssel kapcsolatos kérdéseivel keresse munkatársunkat a
a 06 1 888 3421-es
telefonszámon.
* tesztelőfizetés új belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az árak 20% kedvezményt tartalmaznak!
132 oldal 3 CD melléklet
PC GURU
szórakoztató informatikai magazin
A NAGY BALHÉ!
TELJES JÁTÉK
PC GURU TOP 100 A VILÁG LEGJOBB JÁTÉKAI
ELŐZETESEK
PANZERS
RAILROAD TYCOON 3
LORDS OF EVERQUEST
PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
ISMERTETŐK
RISE OF NATIONS
THE SIMS
COLIN McRAE
továbbá
előfizethető a www.pcguru.hu illetve
a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!
VOGEL BURDA COMMUNICATIONS
PC GURU
14-es játékkollekció
még kapható..
amíg a készlet tart
Megrendelhető a kiadóban a 06 1 888 3421-es telefonszámon, a 06 1 888 3499-es faxszámon, vagy a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!
3 teljes játék:
2469 Ft-ért
PC GURU 14
Outcast
PC GURU 2002/01-es száma
Oddworld
PC GURU 2002/03-as száma
Kingdom under firegold
PC GURU 2002/04-es száma

HOMOK A GÉPEZETBEN

Erre a hónapra kicsivel több őrültség jutott, de azért az új technológiák és a legfrissebb katonai fejlesztések sem maradhattak ki híreink közül.

Meglepő rágcsáló. Előző számunkban olvashattatok a SafeType új függőleges billentyűzetéről, mely a kéz természetes helyzetbe állításával segíti elkerülni a hagyományos eszközök használatánál gyakran előforduló ízületi betegségeket. Nos, most ez a furcsa jószág társat is kapott – egy nem kevésbé különös eszközt, a Designer Appliances Inc. függőleges egerét. A Quill Mouse 100$-os áron kapható, optikai megoldású, két – jobb és balkezesek által egyaránt elérhető – gombot, plusz egy középső görgőt tartalmaz. Kipróbálói szerint az eszköz borzasztó kényelmes, és valóban felüdülés vele dolgozni. Csak az ára picit húzós...

Luxus felsőfokon. 2003/04-es számunkban mutattuk be a jövő otthonát, legalábbis ahogy Bill Gates elképzelte. Nos, most a Hilton Garden Inn szállodalánc létrehozta a jövő szobáját, egyelőre azon vendégeknek, akik hajlandók megfizetni a kényelmet – de mint elmondták, nemsokára ez a felszerelés általános lesz mindenhol. A berendezés fő elemeit elég csak felsorolni: egy falra szerelt 42”-os Panasonic plazma HDTV a hozzá kapcsolt Technics vevővel és Bose sourround hangrendszerrel; egy Philips DVD/CD lejátszó; egy kisebb, síkképernyős LCD monitor a jacuzzi mellett; mozgásérzékelős lámpák; ingyen nagy sávszélességű Internet-elérés, akár saját laptopon, akár a szoba berendezéséhez tartozó vezeték nélküli billentyűzettel, monitorként a plazmatévé szolgál; Panja érintőbillentyűs univerzális távirányító, mellyel a TV, rádió és DVD lejátszó mellett a fények intenzitását, a sötétítő függönyöket, a szoba hőmérsékletét is vezérelhetjük, sőt a királyi méretű franciaágy fej- és lábrészét, valamint mindkét oldalát is állíthatjuk. A további kényelemről egy Panasonic masszírozós fotel, kompresszornélküli, zajtalan minihűtő, fűthető ülőkéjű WC és bidé, komputervezérlésű ötfejes tusoló, automatikus párátlanítással ellátott fürdőszobai tükör gondoskodik. A gazdi értékeit egy ujjlenyomat-azonosítós széf őrzi, és a szoba árában a PrinterOn cég távnyomtató szolgáltatása is benne foglaltatik, bármit kinyomtathatunk, és azt vagy szállodánkban, vagy a lánc bármelyik másik tagjának recepcióján átvehetjük. Nem mondom, egy-két napot ellennék egy ilyen szobában...

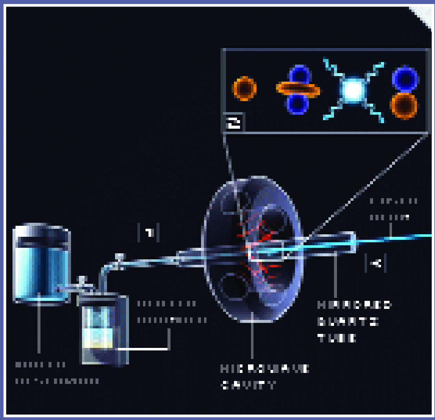
Karóra MS módra. Ha már felemlegettük a Microsoft elnökét, egy friss hír is idekívánkozik. Idén ősszel kerülnek boltokba a redmondi óriáscég intelligens karórái 100-300$ körüli áron. A készülékhez havi 10, vagy évi 60 dollárért Internet-hozzáférés is jár, melynek segítségével azonnal értesülhetünk a legfrissebb tőzsdei és sporthírekről, az időjárásról, moziműsorról, stb. Természetesen mindezt a cég saját hálózatán, a szintén ősszel induló MSN Direct szolgáltatással érhetjük el, így az MSN Messenger üzenetei és az Outlook határidő-bejegyzései is megjelennek csuklónkon. A szerkezet lelke egy ARM7 mikroprocesszort tartalmazó alkalmazáschip, az adatokat SRAM tárolja, a kommunikációról pedig egy nagy érzékenységű 100 MHz-es rádiófrekvenciás vevőchip gondoskodik. Az óráknak egyedi azonosítója lesz, így csak a gazdi által beállított adatok jelennek meg a kijelzőn, a továbbított információk szintén egyedi kulccsal lesznek titkosítva. Én kicsit tamáskodó vagyok: ezek az infók ma már egy PDA vagy egy újgenerációs mobiltelefon segítségével is elérhetőek, és ezek kijelzőjén azért csak kényelmesebb olvasgatni, mint egy karóráén – nem beszélve arról, hogy nem vagyunk hozzáláncolva a Microsoft saját hálózatához.

Új fogalom: m-commerce. És ha már szóba kerültek a mobilok: a Vodafone, valamint az idehaza kevésbé ismert Orange és T-Mobile a spanyol Telefonica Moviles együttműködésével Simplay néven mobiltelefonos fizetőrendszert hozott létre. Az e-commerce-hez hasonló m-commerce segítségével a szolgáltatást igénybevevők bárhol fizethetnek, akár mozi- vagy színházjegyért, akár a buszon. A mobiltelefon tehát kiválthatja akár a hitelkártyákat is – az előrejelzések szerint Európában az idei év végére 3,5 millió m-commerce felhasználó lesz, akik 1.4 millió dolláros forgalmat bonyolítanak majd le, ám a szolgáltatást igénybe vevők száma 2007-re akár 27 millió főre is emelkedhet.

Egy giga. Haladjunk tovább a kommunikáció vonalán, ezúttal egy szenzációs hír kapcsán. Japán legnagyobb telecom vállalata, az NTT június elején jelentette be, hogy saját fejlesztésükben sikerült nagyságrendekkel emelni az üvegszálas (optikai) kábelek átviteli sebességét, az eddigi másodpercenkénti kb. 100 MB-ról 1 GB-ra! Ennek segítségével egy két órás videóanyag a mostani 7 perc helyett 30 másodperc alatt száguld le a hálózatról. Ezt én már elképzelni sem tudom a nyugatbalkáni 128 k-s ISDN kapcsolatom mellett...

Folyékony kék lézer. Már többször beszámoltunk a Sony kéklézer-technológiájáról, mely a hagyományos vöröslézereket hivatott leváltani – a kisebb hullámhossz miatt ötször több információt lehet tárolni egy hagyományos DVD-korongon. Az első kéklézeres DVD-felvevők már az ősszel piacra kerülnek, ám meglehetősen borsos áron. Ennek oka a technológiában rejlik: az áramot kémiai anyagon vagy kristályon vezetik át, az ennek belsejében mozgásba jövő elektronok bocsátják ki a kék fénysugarakat. Sajnos azonban a mozgás

BLACKLIGHT POWER, Inc.



közben keletkező extrém hőtől a közvetítő anyag megsérülhet, és ennek megakadályozása az igazán költséges tényező. Most azonban a Black Light Power nevű cég pofonegyszerű megoldást talált ki: vízből állítják elő a kék sugarat! A mikrohullám által felhevített vízgőz energiával töltött hidrogénatomokat hoz létre, melyek multispektrumú fénysugarakat (többek között infravörös, kék és ibolya) bocsátanak ki. Az első prototípus ez év végére várható, a fejlesztők szerint egy ilyen multispektrumú lézert előállító szerkezet mikronnyi méretre miniatürizálható, mely bármely mikroelektronikai szerkezetbe beépíthető lesz.

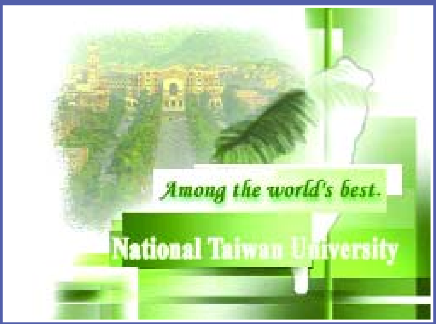
Lézerlövedék. Folytassuk katonai témával, hiszen rovatunkban rendre beszámolunk a legfrissebb fejlesztésekről. Ezúttal a Csillagok Háborújának látványos lézercsatái kerültek elérhető közelségbe. Mint kiderült, a nagy vízen túl már évek óta kísérleteznek repülőgépre szerelhető lézerfegyverekkel, a szerkezet eddig csak egy Boeing 747-es fedélzetén fért el, ám most megkezdődött a méretek csökkentése, hogy felszerelhessék egy F-16-osra is, a végeredmény 2012-re várható. Ám addig is nem árt gyakorolni, így a kirklandi légibázison elkészítettek egy szimulátort, melyen a pilóták már kipróbálhatják a technikát, melynek előnyei nyilvánvalóak: egy-egy levegő-levegő rakéta több ezer dollárba kerül, és jó pár másodperc, míg célba talál, míg egy-egy lézerlövedék ára ennek tizede, és fénysebességgel éri el célpontját. Egyetlen probléma merült csak fel a szimulátorokban: mivel a lövésnek nincs hangja, az ehhez szokott pilóták nem tudták, hogy elsütötték-e már a fegyvert, így a szoftver fejlesztői hozzákapcsoltak egy hangot, melynek hangja leginkább a Star Trek fézerágyúinak lövéseihez hasonlít. Így már minden rendben…

Házibarkács rakéta. Mostani számunkba több őrület is jutott. Az első főszereplője Bruce Simpson 49 éves új-zélandi Internet-fejlesztő. A jóember a neten fellelt technológiai leírások segítségével 5000 dollárból szabadidejében, a kiskertben házi készítésű követőrakétát épít, mely 15 perc alatt képes lesz megtenni 100 km-t, egy kisméretű, kb. 10 kg-os robbanófejet hordozva. Ahogy elmondta, a kilőtt rakéta a radaron nehezen észlelhető lesz, a légierő nem fogja tudni megállítani. A szerkezet rádióirányítású, fel van szerelve GPS-szel és egy korrekt repülésirányító rendszerrel. Az ezermester megígérte, hogy a rakéta dokumentációját és a megépítésének teljes leírását közzé fogja tenni saját weboldalán. A véderők szóvivője ijedtségének adott hangot, ám további kommentároktól elzárkózott.

Házibarkács földi repcsi. Ed Shadle, egy 61 éves nyugdíjas IBM komputertechnikus, és Keith Zanghi 48 éves Boeing gyárigazgató úgy döntött, visszaszerzi az USA-nak a földi sebességrekordot, melyet 20 éve az Egyesült Királyság jegyez 763 mph-val (1228 km/h). Ők is házilag dobják össze az ehhez szükséges négykerekűt barátjuk hangárjában Washington középnyugati részén. A szerkezet lelke egy Lockheed F-104 Starfighter motor, melyet egy alkatrész-kereskedőtől vásároltak 25 ezer dollárért. Csapatuk, a North American Eagle jelenleg szponzorokat keres, hogy összegyűjtsön kb. egymillió dollárt a további munkákhoz, és szeptemberben megpróbálkozzanak a rekorddöntéssel – terveik szerint a 39 ezer lóerős monstrummal elérhetik a 800 mph-s (1287 km/h) végsebességet, és a „történelem részévé válhatnak”. Nos, ez mindenképp összejöhet, akár túlélik, akár nem…

Hal, mint olvasólámpa. E havi utolsó tébolyunk szenvedő alanya egy szerencsétlen hal. A Tajvani Nemzeti Egyetem professzora, HJ Tsai vezetésével egy kutatócsoport azon fáradozott, hogy egy átlátszó halat hozzon létre géntechnológiával, amelynek szervei így működés közben tanulmányozhatók. Elkülönítették a medúza fluoreszkáló proteinjének génjét, és beágyazták azt egy zebrahal szaporítóanyagába. A kísérlet meglepő eredményt hozott: egy világító zebrahalat! A jószágot Night Pearl (Éjjeli Gyöngy) névre keresztelték, és hamarosan piacra kerül, ráadásul zöld és piros színekben ragyogva, mivel a két génhez hozzákevertek némi tengeri korall kivonatot is. Lássuk be, szuper dolog, egy pár ilyen állattal megspórolható az akvárium világítása. A kutatók máris tervezik a jövőt – kutyák és macskák, melyek nem hullatják szőrüket, és nem izgatják a rájuk allergiás kétlábúak érzékszerveit, sőt olyan háziállatok, akiket haláluk esetén gazdijuk klónoztathat, így Fifike kiszolgálhat pár generációt. Természetesen számos szervezet tiltakozik, szegény Éjjeli Gyöngy is feketelistára került, pedig ő nem tehet semmiről. Ahogy mondani szoktam: nem az a baj, hogy nagy az Isten állatkertje, hanem hogy alacsony a kerítés…

]{redenc



GEFORCE FX5900

MI JÖHET MÉG EZUTÁN...

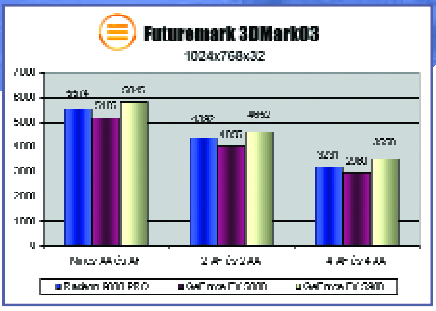
Sok várakozás után végre hazánkba is elérkezett az NVIDIA új nagyágyúja, az GeForce FX 5900 az MSI támogatásában, és egy gyorsteszt erejéig megtapasztalhattuk, mire is képes. Ha őszinte akarok lenni, a várakozás során nem rágtam tövig a körmöm, és ennek okát az előző FX-ek (itt gondoljunk az FX 5800/5800 Ultra családra) csúfos bukásában kell keresni. A tesztoldalak sorozatos negatív véleménye az FX 5800-as kártyák teljesítményéről, hűtéséről, stb. arra késztette az NVIDIA-t, hogy egy

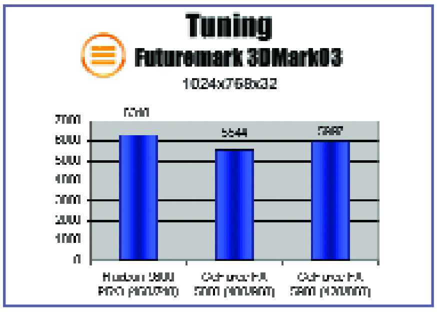
alaposan áttervezett változatot dobjon piacra, és ezzel együtt az ősök emlékét véglegesen kitörölje a vásárlók emlékezetéből. Persze ha logikusan gondolkodunk, az NVIDIA már a piacra dobás előtt tisztában volt a hiányosságokkal, ezért is készült csekély mennyiség az FX 5800-ból, de ezt valóban elfeledve kanyarodjunk inkább vissza cikkünk főszereplőjéhez, az FX 5900-hoz.

Mint látszik, a kártya nem az Ultra szériából való, ezeket csak augusztusban láthatjuk majd a boltok polcain. Az NVIDIA számos részén átalakította a kártyát, így például újra az olcsó DDR I-es RAM-okat alkalmazta rajta, de ezek már 256 bites memóriabusszal rendelkeznek, és sokkal kevésbé melegszenek. További újdonság a pixel shaderekért felelős, az elődöknél kétszer gyorsabb CineFX 2.0 motor, és az árnyékok és fények kezelését végző UltraShadow technológia erőteljes gyorsulása. Az FX 5800-as széria két legnagyobb hibáját, a látványjavítók bekapcsolásakor jelentkező nagymértékű teljesítményesést, és a borzalmas FlowFX hűtőrendszert az NVIDIA sikeresen átdolgozta, és mint a tesztekből is kiderül, tényleg csúcskártyát alkotott. Az MSI kártyáján alkalmazott hűtés, az ún. Twin Flow valóban különleges és egyedi, a GPU-n egy vaskos, és a memóriákra is pontosan illeszkedő rézborda található, melynek közepén egy nagyon csendes ventilátor üzemel. Az új trendnek megfelelően a kártya hátsó része is kapott egy aktív hűtést, hiszen a GPU a nyák hátsó részét is átforrósítja. A hűtés igen hatásos és csendes, működés közben a specifikációk szerint maximálisan csak 26 dBA zaj hallható (pontosabban nem hallható). A hőmérséklet javulására még egy jel utal: a vezérlőprogram felhasználói felületén a hőmérsékleteket mutató fülön a mag hőmérséklete 47 fok volt, ellentétben az FX 5800 60 fokos hőmérsékletével.

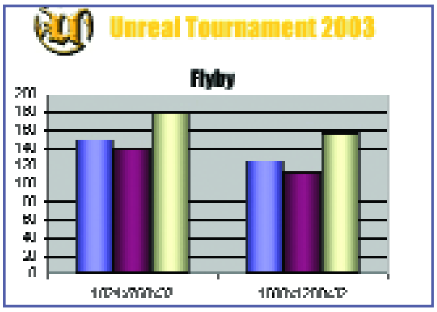
Az FX 5900-nak, hasonlóan a Radeon 9800-hoz, plusz energiára van szüksége a működéséhez, melyet a kártya végén lévő szabványos tápcsatlakozóval oldhatunk meg. Természetesen ha valami oknál fogva elfelejtenénk bedugni ide a tápcsatlakozót, a számítógép elindulásakor egy ablak figyelmeztet a hiányosságra, és a kártya addig nem hajlandó nagyobb teljesítményre kapcsolni, amíg el nem hárítjuk a hibát. Ebből kifolyólag, mivel nem kevés energiát emészt fel a kártya, a házban lévő tápegységnek minimum 350 watt teljesítményűnek kell lennie, de persze ez nem azt jelenti, hogy ha kevesebb, már el sem indul a gép.

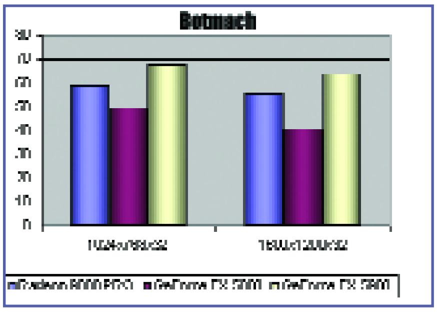
Az MSI, aki a világ elsőszámú videokártya-gyártójának számít, számos extra tulajdonsággal is felvértezte jelenlegi leggyorsabb kártyáját. Az első és számomra az egyik legszimpatikusabb az ún. Live VGA Bios és Live VGA Driver szolgáltatás, melynek lényege, hogy a CD-n lévő szoftver telepítése után az MSI szerveréről online frissíthető a videokártyánk bios-a, illetve meghajtói. A második újdonság a dobozban található 10 db CD között keresendő, a neve: MSI™ Media Center Deluxe II. Mint már sejteni lehet, itt valamiféle médialejátszóval van dolgunk, de az MSI programozói ennél jóval többet alkottak. A program segítségével TV műsorokat, DVD, illetve AVI, MPEG-1, MPEG-2, MPEG4 (DivX) és DAT formátumú filmeket nézhetünk, vagy hallgathatunk akár rádiót is. A program teljes értékű képnézegetőként is funkcionál, illetve, mint valami központi gyűjtőállomás, innen indíthatjuk kedvenc játékainkat is. Az MSI kártyák csomagolásairól mindig csak pozitívan lehet nyilatkozni,



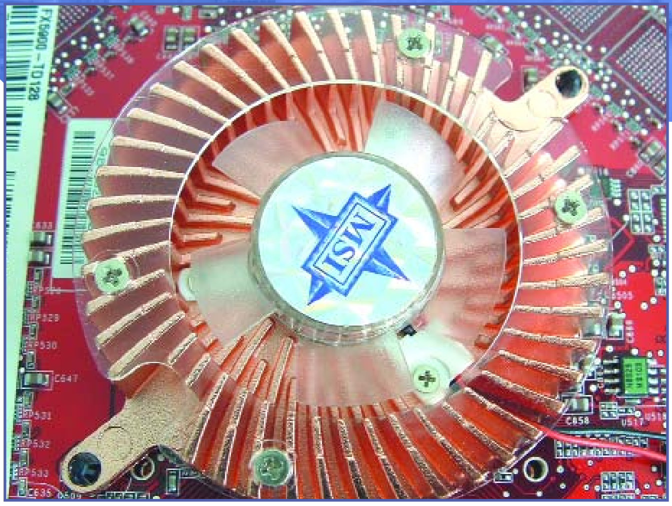


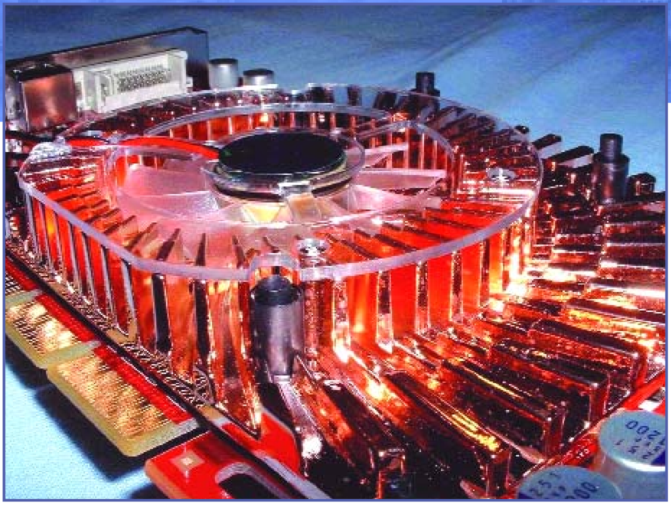
CPU	Radeon 9800 PRO	GeForce FX 5800 TD	GeForce FX 5900
Gyártási technológia	0.15µ	0.13µ	0.13µ
Magórajelesség	380 MHz	400 MHz	400 MHz
Memória típusa	128 MB Samsung 2.8 ns DDR SDRAM	128 MB Samsung 1.[illegible] ns DDR 2 SDRAM	128 MB Samsung 2.[illegible] ns DDR SDRAM
Memória busz	256 bit	128 bit	256 bit
Memória órajelesség	680 MHz	800 MHz	850 MHz
Memória sávszélesség	21.8 GB/s	12.8 GB/s	27.2 GB/s
Busz	2x/4x/8x AGP	2x/4x/8x AGP	2x/4x/8x AGP
Renderelő csővezetékek	8	4 x 2	4 x 2
DirectX	9.0	9.0	9.0
Kimenetek	DVI / TV / VGA	DVI / TV / VGA	DVI / TV / VGA





nincs ez most sem másként. A doboz egy kisebb bőröndöt megszégyenítő mérettel rendelkezik, minősége és tervezése kiváló. A belső tartalomra nem lehet egy szavunk sem, a 10 db CD között 3 teljes verziós játékot (Tom Clancy's Ghost Recon, The Elder Scrolls III: Morrowind, Duke Nukem: Manhattan Project), 3 teljes programot (Virtual Drive 7





Professional Version, Restore It 3 Professional Version, MSI 5.1 Channel DVD Player), 1 db driver CD-t, illetve egy játékdemókkal teli CD-t találunk. Természetesen nem hiányozhatnak a kábelek sem: 1 db DVI-VGA átalakító, 1 db S-Video, és 1 db kábel a GPU ventilátorához.

TESZTEK

A kártya a tesztek során teljesen meggyőző eredményeket produkált. A mérések alatt, az FX 5900-as ellenfele az ATI új éllovasa, a Sapphire gyártmányú Radeon 9800 Pro volt, de kíváncsiságból a lassan ritkaságszámba menő FX 5800 is indult, csakhogy valóban meggyőződhessünk a fejlődésről. Az FX 5900 legnagyobb és legörömtelibb változása, hogy a látványjavítók bekapcsolásával a teljesítmény kevésbé esik, szinte az ATI Radeon 9800 Pro-val megegyező százalékban, ami igen szépnek mondható. A képpel semmi baj, tűéles, élénk színek, bár a TV kimenettel nem voltam teljesen megelégedve, ennek minősége még mindig hagy kívánnivalót maga után. A teszteket a Bench'emAll nevű univerzális programmal végeztem, melyet kimondottan a scriptelhető játékok számára készítettek. A tesztkonfiguráció: egy AMD 2500+ Barton processzor egy MSI K7N2G-ILSR alaplapban, 256 MB Infineon PC333-as RAM-mal. Az ATI kártyájához a Catalyst 3.4-et, az NVIDIA lapokhoz a 44.03-as Detonatort használtam. A legelső program a már igencsak öregecske Quake 3 volt 1024x768x32 biten, maximális minőségi beállítások mellett, mely szinte egy szempillantás alatt lefutott, itt az FX 5900 előnye mintegy 19%-os volt a Radeon 9800-zal szemben, és ez az előny 1600x1200-as felbontáson csak nőtt. A látványjavítók bekapcsolásával sem változott a helyzet, maradt az NVIDIA előnye, tehát valóban látványos a javulás az FX 5800-hoz képest, végre sikerült ezt a hiányosságot is kiküszöbölniük az NVIDIA mérnökeinek. A következő játékteszt az Unreal Tournament 2003 volt, ahol a flyby tesztben a 20% körüli előny megmaradt, sőt 1600x1200-ba kapcsolva az FX előnye tovább nőtt. A botmach teszt során mintegy 13%-kal volt gyorsabb az FX 5900, egyszerűen nem lehetett utolérni. Gyorstesztünk utolsó és egyben legvitatottabb tesztprogramja, a Futuremark által kreált 3DMark03 volt, amelyet az optimalizálást (direkt nem írtam csalást) gátló 330-as javítással frissítve használtam. A kapott értékek tükrözték a játékokban mutatott sebességeket, a sorrend itt sem változott.

TÚLHAJTÁS

A túlhajtás (tuning) során éreztem először csalódottságot, ugyanis a gyári 400/850 MHz-es értékeket alig sikerült felülmúlni (420/860 MHz), mindösszesen csak néhány százalék pluszt sikerült kifacsarni a kártyából, míg az FX 5800-at illetve a Radeon 9800 Pro-t látványosan sikerült túlhajtani (az előbbi eredményei: 480/960 MHz, az utóbbié: 460/748 MHz). Az eredményből arra következtethetünk, hogy mind a mag, mind a memóriák képességeik határán vannak, tehát a túlhúzásnak ilyen eredmények mellett nincs semmi értelme.

ÖSSZEGZÉS

Végezetül csak annyit, hogy ahány oldal eddig tesztelte a világon a Radeon 9800-at és az NVIDIA GeForce FX 5900-at, szinte mindegyik más-más eredményt hozott, így nem kell a teszteket készpénznek venni, tehát én sem hirdetek egyértelmű győztest. A videokártyák tesztelése manapság nem kis probléma: egyetlen teljesen megbízható program sincs, illetve mióta kiderült, hogy mind az ATI, mind az NVIDIA manipulálta a meghajtókat a tesztek miatt, a felfordulás egyre nő. Az MSI FX 5900 nagyszerűen szerepelt, mind külső, mind belső értékei roppant meggyőzőek, és a legnagyobb meglepetés éppen az ára volt, a konkurens Sapphire ATI Radeon 9800 Prónál mintegy 10.000 Ft-tal volt olcsóbb! Bár az NVIDIA most kiköszörülte némileg az FX 5800-zal elkövetett csorbát, de még egy ilyen ballépést nem követhet el, mivel növekvő számú ellenfelei (ATI, SIS, S3) igen komolyan veszik a harcot. Egy fejezet – szerencsére most pozitívan – ismét lezárult, az FX 5900-zal nem teszünk rossz lóra, de a vásárláskor most a tesztek és vélemények még a szokásosnál is kevesebbet segíthetnek, így marad a kártya, illetve a GPU gyártójába vetett hit, amely már mindenkinek személyes ügye. Sok sikert hozzá!

Tesztpéldány: Ramiris Rubin Rt.

Roadside

MESTERKURZUS

Üdv mindenkinek, immáron augusztusban. Ugyan nyakig benne vagyunk a nyárban, mégis dicséretes, hogy két sörözés közt nem feledkeztek el kedvenc magazinotokról (nem a „pajkos” magazinra gondoltam). Ezért cserébe most megkíméllek titeket az unalmas bevezetőtől, és egyből a tárgyra térek. Mivel az elmúlt számokban elmaradoztak a programismertetők, most ez pótolom: ma néhány hasznos freeware programot gyűjtöttem össze nektek egy csokorba.

FÁJLKEZELŐ PROGRAMOK

FAR V1.70 BETA 5

Régi motorosoknak ismerősen csenghet a név, hiszen anno elég népszerűnek számított a FAR. Sajnos mivel karakteres fájlkezelőről van szó, időközben „kiment a divatból”. Akik viszont szimpatizálnak a Norton Commander stílusú programokkal, azok biztos örömmel fogják használni. Természetesen tudja az alapvető fájlkezelői műveleteket. Erőssége viszont a már alapból beépített, illetve a letölthető plug-inokban rejlik. Ezek segítségével hatalmas tudással lehet felruházni a már amúgy is professzionális programot. FTP kliens, Network Browser, Print Manager, Process List, Address Book – és ez még csak a sor eleje. Gyors és megbízható szoftver, érdemes kipróbálni.
Weblap: http://www.rarlab.com/

GYULA'S NAVIGATOR V1.28A

Mint a nevéből bizonyára mindenkinek kiderül, magyar fejlesztésről van szó; Bibernáth Gyula készítette ezt a remek, Total Commander stílusú kis programot. Mindent tud, amire egy átlagos felhasználónak szüksége lehet. Az alapvető fájlkezelési műveleteken túl támogatja a drag&drop-ot, továbbá rendelkezik fejlett keresőmotorral, illetve beépített tömörítőkkel. Akiknek mindez kielégíti az igényeit, azok nem fognak csalódni benne.
Weblap: http://www.wanari.hu/

KÉPNÉZEGETŐK

IRFANVIEW V3.80

Régi nagy kedvenc programom – de gondolom, ezzel nem vagyok egyedül. Akik még nem hallottak róla, azoknak érdemes tudni, hogy az IrfanView egy egyszerű, de mégis professzionális képnézegető. Szinte minden főbb formátumot ismer, továbbá rendelkezik többek közt beépített konvertálóval, scanner support-tal, képlopási lehetőséggel és diavetítési szolgáltatással is. Sőt, ezek mellett számos pluginnal tehetjük még okosabbá, mindenképp érdemes kipróbálni.
Weblap: http://www.irfanview.com

XNVIEW V1.61

Igazi kis svájci bicska. Közel 400 formátumot ismer, rendelkezik az alapvető képszerkesztési funkciókkal, remek képlopási lehetőséggel, TWAIN és nyomtató támogatással, továbbá 44 nyelven tud hozzánk szólni. Egyetlen hátrányának talán azt róhatjuk fel, hogy a kezelése kicsit szokatlan az első néhány használat alatt.
Weblap: http://xnview.com

ACEFTP 3 V3.00.4

Még mielőtt belevethetnénk magunkat a program nyújtotta „élvezetekbe”, előtte szükségünk lesz egy ingyenes regisztrációra, amit az AceFtp weblapján tehetünk meg. Megéri izzadni ezzel, hiszen utána egy nagyon jól használható és áttekinthető programot kapunk kézhez. Kezelőfelülete is szép, XP-s stílusban pompázik. No, de hogy a lényegi tulajdonságokra rátérjünk, szolgáltatásait akár egy egész oldalon lehetne sorolni (mint ahogy ezt teszik is a weboldalon), ezek közül a lényegesebbek: professzionális Site Manager, FXP támogatás, megszakadt letöltések folytatása, fel- és letöltési maximális sebesség beállítása. Érdemes neki figyelmet szentelni.
Weblap: http://freeware.aceftp.com

FILEZILLA V2.1.8

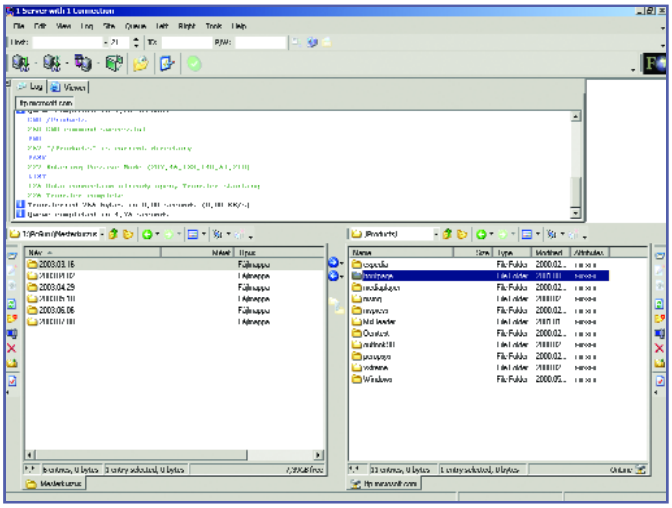
A FileZilla az ugyanolyan nevű FTP szerver kistestvérével együtt rengeteg szolgáltatást vonultat fel. Valószínűleg már az elején fogunk neki adni egy piros pontot, hiszen már az installálásnál is automatikusan magyarul szól hozzánk. Kezelőfelülete és kinézete jóval egyszerűbb, mint az AceFtp-nél, de ugyanakkor néhol mélyebb tudással rendelkezik. Fő erőssége a biztonság, számos funkciót találunk jelszavainknak és magánák a kapcsolatnak a védelmére. Természetesen rendelkezik az alapvető FTP-s szolgáltatásokkal is.
Weblap: http://sourceforge.net/projects/filezilla

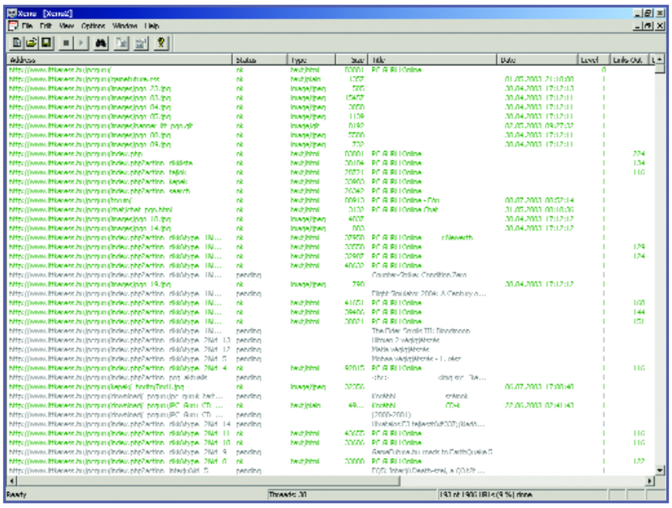
INTERNETES SEGÉDPROGRAMOK

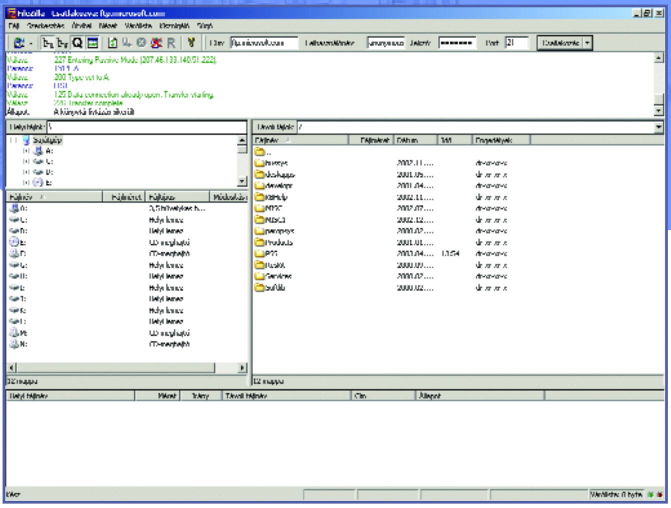
TRILLIAN

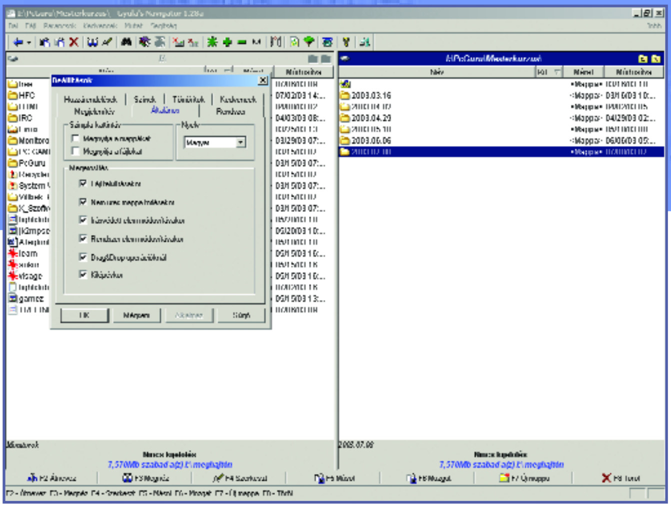
A programból kétfajta verzió létezik: egy Trillian Pro, és maga a sima Trillian. Természetesen az előbbi tartalmaz néhány plusz szolgáltatást. A szoftver használatával számítógépünket valóságos kommunikációs központtá alakíthatjuk át. A lényege, hogy egy időben, egyetlen programban használhatjuk az ICQ, AOL Instant Messenger, MSN csevegő programokat a saját accountjainkkal. Ezeken kívül még egy IRC klienssel is rendelkezik. Nagyon hasznos azoknak, akik az előbb felsoroltak közül többet is használnak, és szeretnék, ha nem kellene mindig mindegyiket külön-külön elindítgatni, bejelentkezni, stb.

Bár ugyanakkor az is igaz, hogy a komponensek eredeti programját és hálózatát üzemeltető cégek mindenáron meg akarják akadályozni a Trillian és a hozzá hasonló programok létezését – érthető okokból. Éppen ezért előfordulhatnak kisebb fennakadások a használata során. Szerencsére a szoftver weblapján mindig friss információkat kapunk a felmerülő problémákkal kapcsolatban.
Weblap: http://www.ceruleanstudios.com/trillian/









XENU LINK SLEUTH V1.2D

Kicsi, gyors és megbízható segédprogram, mely egy megadott weblapon végignézi a linkeket, és kigyűjti a hibás helyre mutató hivatkozásokat. Az elkészült keresés eredményét aztán képes HTML és TXT formátumban is exportálni, így webmestereknek hasznos eszköz is lehet.

Weblap: http://home.snafu.de/tilman/xenulink.html

AVANT BROWSER 8.02

Akik unják már, hogy az Internet Explorernél mindig új ablakot kell megnyitni, ha egyszerre több weboldalt szeretnénk böngészni egy időben, azok minden bizonnyal örülni fognak az Avant Browser 8.02-nek. Habár rengeteg „IE-klón” kering a hálón, ez esetben valóban hasznos és valódi fejlesztésről beszélhetünk. Tulajdonképpen egy az eredetivel majdnem megegyező Exploreres felületet kapunk, csupán annyi a különbség, hogy egy ablakon belül több böngészőablakot is megnyithatunk. Ami a legjobb benne, hogy a műveleteket villámsebesen végzi, így csak a sávszélességünk és számítógépünk memóriája szabhat határt sebességének. Nálam például ez utóbbi történt, mikor kb. 50 weboldalt nyitottam meg egyszerre. Különösen érdemes letesztelni, hiszen még rengeteg szolgáltatása van, amiket nem soroltam fel, ezekkel együtt egy minden igényt kielégítő, remek böngészőt kapunk.

Weblap: http://www.avantbrowser.com/

LEJÁTSZÓ PROGRAMOK

BSPLAYER V0.86

Az egyik legnépszerűbb és legsokoldalúbb program ezen a területen. Kezelése kezdő felhasználóknak sem okoz gondot, annál is inkább, mert támogatja a magyar nyelvet is. Támogatja a DivX, MPEG, Video CD, ASF, WMV, WMA video formátumot, illetve az mp3 zenei formátumot is. Fejlett felirat-támogatással és OSD menüvel is rendelkezik.

Weblap: http://www.bsplayer.org

SONIQUE V1.96

Szintén egy hosszú életút áll már a Sonique mögött – ám ehhez képest nem sokat fejlődött az évek során. Többek közt támogatja az MP3, MP2, OGG, WAV, MOD, XM, IT, S3M, CD Audio formátumokat. Igazából semmi pluszt nem nyújt a Winamphoz képest (amiről most azért nem írok, mert szinte mindenki ismeri), maximum annyit, hogy főleg a program felületére helyezik a hangsúlyt (sokan ezt a látványos szóval írják le). Valóban van néhány ügyes megoldása ilyen téren, de legtöbbször csak megnehezíti a kezelést. Már készülőben van a program 2-es szériája, ami jelenleg pre-alfa verzióban halad. Reméljük, abban már a „belsővel” is többet foglalkoznak majd.

Weblap: http://sonique.lycos.com/

SZERKESZTŐ PROGRAMOK

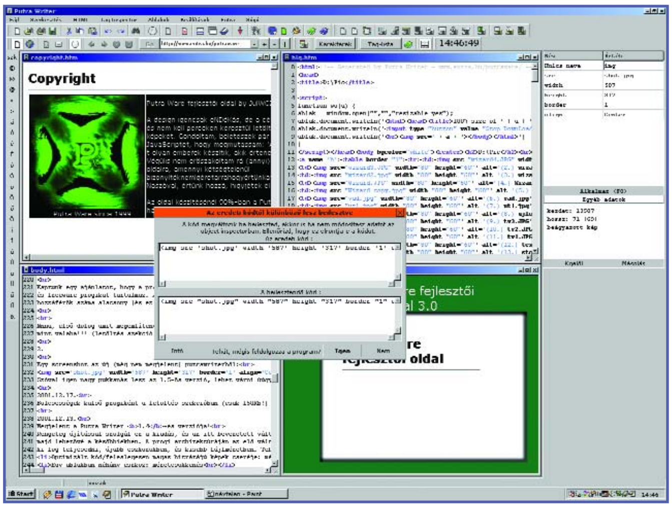
PUTRA WRITER V1.6

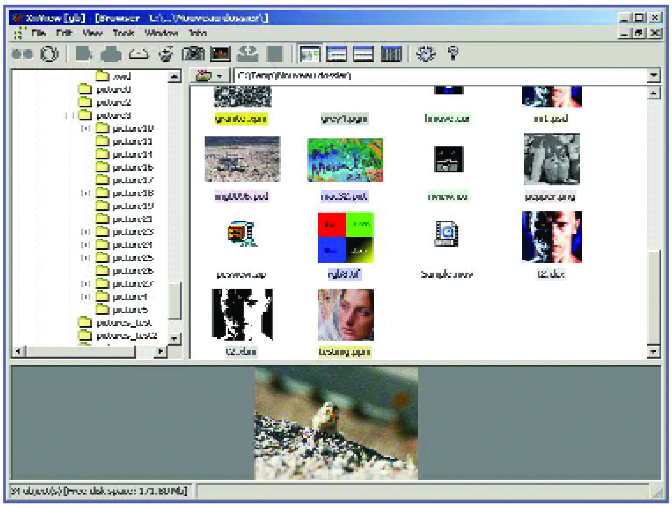
Mindig öröm magyar fejlesztésű programmal találkozni; igyekeztem mostani válogatásunkba is minél többet beválogatni. A Putra Writert főleg webmesterek számára fejlesztették, ugyanis a szoftver fő erőssége a komplett HTML nyelv támogatása. Rendelkezik beállítható színséma támogatással, továbbá egy nagyon ötletes fejlesztéssel, a Tag Inspectorral, ami főleg kezdők számára hasznos. Ezenkívül számos előre megírt, szabadon felhasználható, ötletes Java Script és HTML kódot/taglistet is találunk benne. Szintén nagy segítség lehet a Súgó menüpont alatt található Netoktató című kis tutorial, amit a HTML nyelvvel most ismerkedőknek érdemes elolvasniuk. Maga a szerkesztő egyébként nem WYSWYG, de rendelkezik böngésző móddal is.

Weblap: http://www.tar.hu/putraware

Ennyi fért ezen nyári összeállításunkba, remélem, a matracon ülve egy vízálló laptoppal még sok örömet tudnak a felsorolt programok szerezni nektek. Sok sikert, jó pihenést!

Rusty





PELTIER HŰTÉS

A JÉGVILÁG

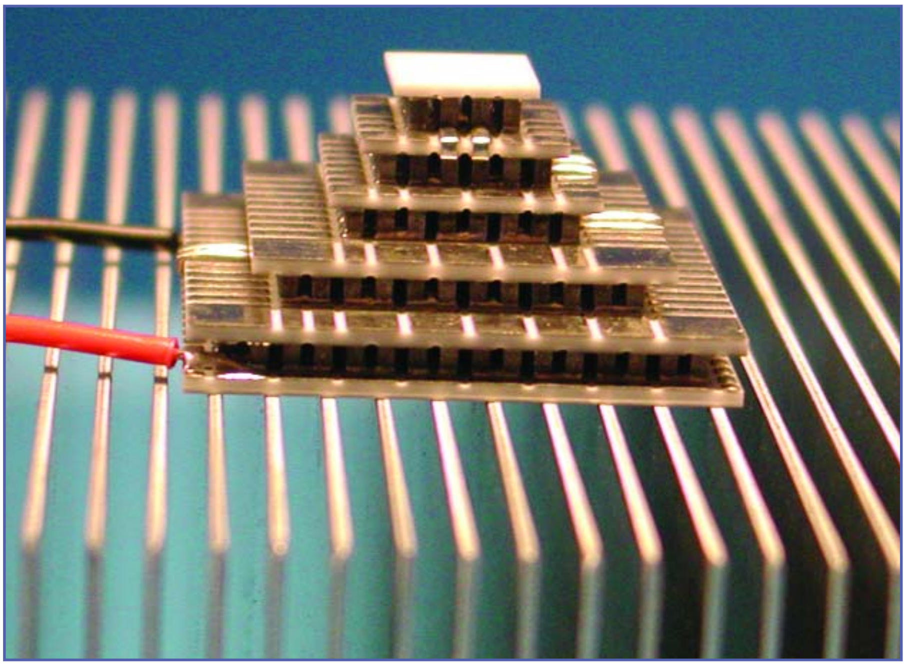
Egy hónappal ezelőtt a léghűtés világában mélyedtünk el egy kicsit, de most egy sokkal érdekesebb téma kerül a felszínre, melyről sokan hallottak már, de kevesen ismerik igazán: ez pedig a Peltier hűtés. A számítógépes hűtéstechnikában négy fő irányvonal figyelhető meg manapság: a léghűtés, a vízhűtés, a Heat-pipe technológia és a Peltier hűtés. Bár sokan azt hihetnék, hogy a Peltier valami új keletű dolog, de magát az effektust 1834-ben fedezte fel névadója, Jean Peltier. Az ember el sem hinné, de ezt a technológiát használják például akváriumok hűtésénél, digitális kamerákban a CCD hűtésére, orvosi, biológiai laboratóriumokban, de megtalálhatók a villamosipar kapcsolószekrényeiben is.

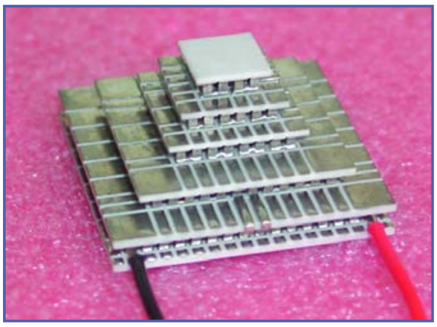
A Peltier-hűtő két vékony porcelánlap között lévő félvezető lapokból álló eszköz, melynek két oldala közt – megfelelő áramerőség és feszültség mellett – állandó a hőmérsékletkülönbség. Nagyon leegyszerűsítve a dolgot: az 1-es képen látható lapra egyenáramot kötnek, így a két lap között hőáramlás indul el. Ez azt eredményezi, hogy az elem egyik oldala hideg (ezt hívják hideg oldalnak), a másik oldala pedig meleg lesz (meleg oldal). A hideg oldal érintkezhet a processzor magjával, a meleg oldal pedig a hűtőbordával, ahonnan a meleget természetesen el kell szállítanunk egy ventilátor vagy vízhűtés segítségével. A Peltier-elem hatásfoka – bizonyos feltételek megléte esetén – elképesztő mértékű lehet, egy processzort akár 10°C-ra is képes lehűteni, ellenben a vízhűtés 30 fokos hőmérsékletével, vagy egy jobb, de jóval hangosabb léghűtés 35-40°C-ával szemben. A hideg oldal tehát valóban hideg lehet, de a meleg oldal ezzel szemben rendkívüli módon felforrósodhat, így a hőelvezetés, illetve a beépített védelmi mechanizmusok megléte létfontosságú. A számítástechnikában a Peltier hűtéseknek külön nevük van, TEC-nek (Thermo Electric Cooling – hőelektromos hűtésnek) hívják őket. A peltieres megoldásoknak kialakításuk szerint több formája lehetséges, ezek közül mutatunk be néhányat, melyet a számítástechnikában is használhatunk.

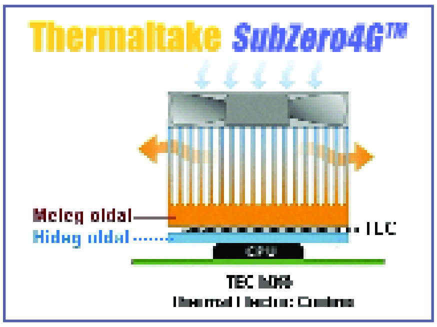
Direkt levegő rendszerek (DA): mikor a Peltier-elem hideg oldala közvetlenül érintkezik a hőforrással, például a processzor magjával, és a meleg oldalon keletkezett hőt egy bordához rögzített ventilátor szállítja el, akkor beszélhetünk direkt levegő rendszerről. Erre nagyon jó példa a Thermaltake által gyártott SubZero4G™, mely sajnos jelenleg még az egyetlen kereskedelmi forgalomban lévő peltieres megoldás Magyarországon. A SubZero4Gä egy vaskos levegővel hűtött Peltier-elemet takar, melynek aljára a jobb hőkiegyenlítés érdekében még egy vastag réz lapot is rögzítettek. A komplett csomag tartalmaz még egy PCI csatlakozóba dugható központi vezérlő egységet, mely számos dolgot észlel, pl. figyeli a TEC, a processzor és a ház belsejében uralkodó hőmérsékletet, illetve innen kapja az egyenáramot a Peltier-elem. Ha bármelyik érték abnormálissá válik, a TEC áramellátását megszakítja, így megelőzhető a Peltier-elem által okozható túlmelegedés, amely a legrosszabb esetben a processzor elhalálozásához vezet. Bár elsőre ijesztőnek tűnhet, de a technológiát gondos és körültekintő tervezéssel kézben tarthatjuk, amelyet a SubZero4G maximálisan megvalósít. Az ilyen megoldás hátránya egyfelől a zaj, másfelől hogy a meleg levegőt a ház belső teréből el kell szállítanunk, és erre már nem elég csak a tápegység ventilátora.

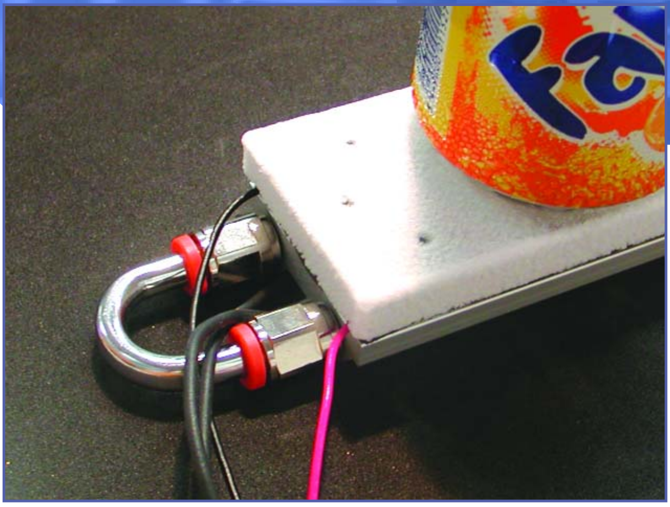
Direkt folyadék rendszerek (DL): ebben az esetben az egyetlen különbség, hogy levegő helyett vízzel (+ adalékkal) hűtjük a meleg oldalt, amely sokkal hatásosabb, illetve sokkal kisebb a zajterhelés is. A megoldás egyetlen negatívuma, hogy mivel itt egy komplett vízhűtés is szükséges, az ára sokkal magasabb. A Peltier-elemek tervezésével/beépítésével hivatalosan foglalkozó szakemberrel beszélve az egyöntetű vélemény az volt, hogy a legjobb megoldás mindenképpen vízzel hűteni a peltieres rendszert, mivel itt a zajterhelés elenyésző, de a hatásfok sokkal jobb, mint a direkt levegő hűtésnél. Ilyen hűtési megoldásokat számítógépbe Magyarországon sehol sem vásárolhatunk készen, külföldön ennek egyik jeles képviselője a Swiftech, melynek megoldásai mind minőségben, mind teljesítményben kiválóak, csak az áruk igen borsos. A rendszer tervezésénél egyetlen dolgon érdemes elgondolkozni, hogy az igencsak felmelegedett vizet mekkora hőleadó radiátorral tudjuk megfelelően lehűteni, hogy a hatásfok ne romoljon.

Folyadék-folyadék rendszerek (LL): ez a megoldás jelen esetben hatékonyságában valamivel rosz-

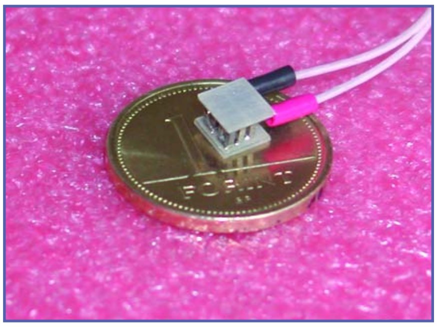


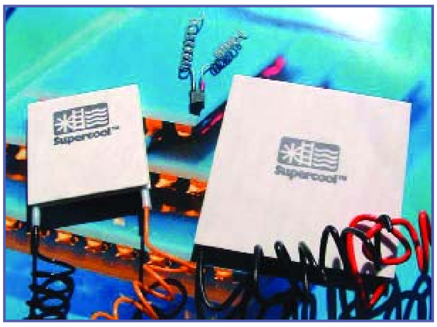






szabb, mint a direkt folyadék rendszer, illetve valamivel drágább is, hiszen itt nem egykörös, hanem kétkörös megoldást kell alkalmaznunk. Miről is van szó? Itt a hőleadó felületekre (processzor, északi híd, videokártya) nem kapcsolódik közvetlenül Peltier-elem, ezeket csak a vízhűtés blokkjainál találhatjuk meg. Ebben a rendszerben a folyadékot hűtjük egy szendvicsszerűen összerakott szerelvénnyel, melynek közepén található a Peltier-elem. A hideg oldal folyadéka (ez az első kör) kering a hűtendő processzor stb. blokkban, a meleg oldalé (ez a második kör) pedig a Peltier-elem által átszállított hőt veszi át, és egy hőleadó radiátor segítségével leadja a számítógépen kívül, mondjuk a szobában. A megoldás legnagyobb előnye, hogy a Peltier-elemek nem érintkeznek az alaplap hőforrásaival, így minimalizálhatjuk az ebből fakadó veszélyeket, illetve a folyadékot akár 0 fok közelébe is lehűthetjük.





Védelem: védelem nélküli Peltier hűtést (de igaz ez a vízhűtésre is) készíteni és működtetni kész öngyilkosság. A legegyszerűbb módja a védelemnek a hőmérsékletellenőrzés (és kijelzés), ahol mérhetjük mind a meleg, mind a hideg oldal hőmérsékletét, és abnormális értékek bekövetkeztekor automatikusan megszakíthatjuk a Peltier áramkörét, illetve kijelezhetjük a meghibásodást egy általunk készített villogó lámpa segítségével is.

Vásárlás: sajnos a kínálat a komplett Peltier megoldásokból jelenleg kimerül a fent már említett SubZero4G™-ben, amely, ha csak a processzorunkat szeretnénk hűteni, tökéletes megoldás. Ígéretek vannak, hiszen már régóta megjelent a Spire hasonló IceWave™ nevű megoldása, illetve más gyártók is tervbe vették hasonló hűtések gyártását, de eddig – talán a kereslet hiánya miatt – csak a SubZero4G az egyetlen kapható hűtés a piacon. A komolyabb megoldásokat kedvelőknek sajnos leendő Peltier hűtésük minden egyes darabját maguknak kell beszerezniük, a vízhűtéstől kezdve a Peltier-elemeken át, és persze saját maguknak kell a hűtési követelményeket kiszámolniuk is.

A Peltier hűtés előnyei: a Peltier hűtés használatával sokkal jobb eredményeket érhetünk el, mint a vízhűtéssel, így a rendszerünk túlhajtására (tuning) sokkal jobb esélyeink vannak. Nincs benne mozgó alkatrész, így teljesen zajmentes, illetve könnyen szerelhető. Más hűtési megoldásokkal összehasonlítva nagyon kis helyen nagyon nagy hűtési teljesítményre képes. Mivel egyenárammal működtetjük, kiválóan szabályozható, élettartama optimális esetben 300.000 óra. Többféle méretben és teljesítménnyel is megvásárolhatóak.

A Peltier hűtés hátrányai: legfőbb hátráltatója terjedésének az ára, egy komplett rendszert elég nehéz 50.000 Ft alatt kihozni. Már a rendszer méretezésekor rá fogunk jönni, hogy egy komolyabb peltieres megoldás fogyasztásának biztosítására minimum 150 Wattra lesz szükségünk (de inkább többre), így elgondolkodhatunk egy plusz táp vagy egy új 500 Watt körüli tápegység beszerzésén, kidobva régi tápunkat. (Igaz, hogy léteznek speciális peltieres hűtések, amik nem egy, de több gépet is kiszolgálnak.)

Szigetelés: a szigetelés bizonyos esetekben elengedhetetlen. Sok rémhír terjeng az Interneten a Peltier-elemek (pontosabban a páralecsapódás) által keletkezett károkról. Ez igaz is, meg nem is. Egy dologgal tisztában kell lennünk: adott környezeti jellemzők mellett (hőmérséklet és páratartalom) nem szabad a harmatpontig lehűlnie az adott felületnek (ekkor csapódik ki a pára). Ez hőszigeteléssel oldható meg: a hideg felületre nagyon szorosan hőszigetelést kell felrakni, tehát a hőszigetelő és a hideg felület közé nem mehet levegő. Ekkor a hőszigetelő külső felülete nem lesz olyan hideg, hogy a pára lecsapódjon rá. Jogos a kérdés: miért nincs akkor szigetelés a SubZero4G-n? A válasz: a Peltier-elemet úgy választották ki (méretezték), hogy páralecsapódás csak a legextrémebb helyzetekben fordulhat elő, de nem hiszem, hogy valaki Afrika mélyén, az esőerdőben használná.

Kis cikkünk végére értünk, így összefoglalásképpen csak annyit, hogy senki ne gondolja, hogy a peltieres hűtés valamiféle csodára képes, és bármilyen számítógép ezen hűtés használatával őrült iramban kezd el dolgozni. Aki ilyen hűtés építésére adja a fejét, annak – már csak az ára miatt is – a legjobb minőségű alaplapot, memóriát stb. kell vennie, hiszen csak így van értelme sok tíz-, esetleg százezreket a számítógép hűtésére áldozni. Ha ez sikerül, már elmondhatjuk, hogy közel vagyunk a csúcshoz, és ott bizony nincsenek túl sokan.

Roadside
roadside@tvnetwork.hu

POCKET PC, ÉS PALM - A ZSEBRE TETT VILÁG

Rohanó világunkban egyre nagyobb igény van arra, hogy bárhol, bármikor és ráadásul viszonylag kényelmesen hozzáférhessünk a számítógépek vagy az Internet nyújtotta lehetőségekhez. Erre a noteszgépek csak az utolsó kritérium nélkülözésével képesek, de szerencsére a zsebszámítógépek megnyitják ezt a területet a számítástechnika előtt. Alkalmunk van akár sorban állás közben is táblázatot szerkeszteni, vagy játszani egy FPS stílusú játékkal. Az elmúlt években egyre kifinomultabbá váltak (ez a számítástechnikára mint globális iparágra is feltétel nélkül igaz állítás) a PDA-k soha nem látott méretekben, soha nem látott erőforrásokkal és extra szolgáltatásokkal felvértezve komoly teret hódítottak maguknak a felhasználók körében.

A mobiltelefon méretű eszközök egyetlen egy dolog miatt nem lehetnek már kisebbek, és az nem más, mint a kijelző, melynek felbontása tovább növelhető ugyan, de ez esetben szemünk is anatómiai áttervezést igényelne. Tehát a Palm-ek méreteit az LCD nagysága határozza meg, annál is inkább, mert az előlap több mint 80 százalékát ez uralja. A képpanelek felbontása nagy, közelít a VGA felbontáshoz, csak függőleges elrendezésben, színmélységük pedig 65536 (16 bit) különböző árnyalatot képes megkülönböztetni.

Az eszközök megismerését segítendő két Hewlett Pakcard iPaq típusú kézi számítógépet kaptunk teszt céljából. A kisebbik változat iPaq H1915 névre hallgat, jó megjelenésű, de kissé korlátozott felszereltségű, a nagyobb változat viszont kész erőgép.
Az iPaq H5450 a jelenlegi HP kínálat legerősebb darabja, mely minden kommunikációs lehetőségre fel van készítve. A BlueTooth segítségével pillanatok alatt létesíthető kapcsolat akár egy PC-vel, akár egy mobil készülékkel, a fájlok mozgatásához pedig semmilyen speciális programra nem volt szükség. A WLAN (Wi-Fi, fejlett kábel nélküli titkosítási szabvány) eszköz segítségével azonnal csatlakozhatunk erre a platformra felkészített hálózatokra, az operációs rendszer jóvoltából akár DHCP-vel is. A H5450-es nem csak az éteren keresztül vigyázza adatainkat, felvértezték egy igen fejlett védelmi mechanizmussal is, mely a személyes adatainkat óvja az illetéktelen kíváncsiskodók elől. A titkosítás során több módozat közül akár kiválaszthatjuk az ujjlenyomatos azonosítást is, mely a középső vezérlő gomb alatt elhelyezkedő letapogatóval olvastatható be. Ez mondhatni 'ultrabiztos', hiszen akármilyen szétszórtak is volnánk, remélhetőleg az ujjunkat nem fogjuk elhagyni...

Miután tudjuk, hogy adataink biztos kézben vannak, kedvünkre felpakolhatjuk őket az alapból kissé korlátozott, de SD kártyával bővíthető tárolókapacitásra. Nem kevés formátumot szerkeszthetünk is, mert a népszerű Office eszközök közül az Excel, a Word és az Outlook erre a platformra optimalizált formája éppúgy megtalálható, mint a Windows Media Player. A beépített hangszórók (nem szórnak messzire) nem vájtfülűek számára lettek kitalálva, de a sztereó fejhallgató kimenet minősége már megfelel egy jobb minőségi MP3 lejátszójának (megemlíteném, hogy természetesen az eszköz MP3 hallgatásra is alkalmas).

Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy az Internet nem egy szegletében lehet rálelni mindenféle Palm rendszerekre íródott játékprogramra, mely feledtetheti a gondterhes várakozásunkat például egy fogorvosi rendelőben. A játékok és videó anyagok megtekintését elősegítendő a transztreflektív TFT-k meglehetősen gyorsak, így nem fogunk lövöldözés közben elmosódó füstgomolyagokat látni. A szövegbeviteli opciók között megtalálhatjuk a kézírás-felismerést, mely még mindig finomításra szorul. Nekem az a tapasztalatom, hogy nem a PDA-k tanulják meg karaktereinket, hanem sokkal inkább nekünk kell elsajátítani a „gyorsírás" fortélyait. Volt egy dolog, amit hiányoltam (bár mindenképpen egy nem mindennapi extra tartozékról volna szó): a csúcsmodellben akár egy GPS rendszer is helyett kaphatott volna, ezzel tovább növelve az amúgy is intelligens eszköz értékét.

De várjuk meg, hová is tart ez a technológia, gyanítom, hogy idővel még 3D motor is kerül ezekbe az apró „ketyerékbe", és akkor aztán a WLAN-on keresztül lan-partyt döngethetünk az egyes villamoson utazva a „kollegákkal".

Kovách Kornél
www.netsmith.hu

	HP iPaq H1915	HP iPaq H5450
Processzor	Intel Xscale PXA250 200MHz	Intel Xscale PXA250 400MHz
Ram	64 (48) MB SD	64 MB SD
Rom (Flash)	16 MB	64 MB
Bővítő kártya	Secure Digital	Secure Digital
Kommunikáció	IrDa	IrDa, BlueTooth, WLAN (Wi-Fi)
Akkumlátor	Li Polymer 900 mAh	Li Polymer 1250 mAh
Operációs rendszer	Microsoft Windows Pocket PC 2002	Microsoft Windows Pocket PC 2002
Garancia	1 év	2 év
Ár	94 875,-	206 125,-

Fizessen elő a CHIP magazinra, mert ez a kényelmes, gazdaságos, kézenfekvő megoldás!

** 23% megtakarítás!

CHIP előfizetési ajánlatok

- **Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!**

CHIP CD-vel 4 szám	3 624Ft
CHIP CD-vel fél évre (6 szám)	5 976Ft**
CHIP CD-vel egy évre (12 szám)	11 952Ft**

- **Tesztelőfizetés* 30%-os árengedménnyel!**

CHIP DVD-vel 4 szám	5 080Ft
CHIP DVD-vel fél évre (6 szám)	8 376Ft**
CHIP DVD-vel egy évre (12 szám)	16 752Ft**

Előfizetéssel kapcsolatban hívja a **06 1 888 3421**-es telefonszámot. A gyors ügyintézés érdekében, juttassa el hozzánk a befizetést igazoló szelvényt a **06 1 888 3499**-es faxszámra, és mi késedelem nélkül postázzuk a megrendelt magazint.

* tesztelőfizetés új, belföldi előfizetőkre vonatkozik. (a tesztelőfizetéssel létező, vagy lejárt előfizetést nem lehet meghosszabbítani)
** az árak 23% kedvezményt tartalmaznak!

továbbá

előfizethető a www.chiponline.hu/terjesztes illetve a terjesztes@vogelburda.hu e-mail címen!

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

Üdv mindenkinek! Eltelt újból pár hét, és megint itt vagyok. Az augusztus jó hónap, annak ellenére is, hogy a nyár végét jelenti. Evvel együtt magában hordozza az új tanév ígéretét – persze ez a már dolgozókat és az iskolakerülőket nem nagyon fogja meg, s ha jól belegondolok, akkor engem sem...
Azért higgyétek el, van jó dolog is az év eme tizenkettedében, bár most valahogy nemigen jut eszembe semmi (*jön az új Fifa, stb... – Bear*). Ami biztos, hogy nem fogunk fázni, s úgy záporozik majd ránk az UV-B sugárzás, mint egy-két politikusunk anyukájára a megjegyzések. Élvezzétek ki a szabadságot, amíg lehet, és olvassatok sokat, például a Levrovot.
Most, hogy kellően lefárasztottam mindenkit a hosszú bevezetővel, és már teljesen befolyásom alá kerültetek, kezdjünk hozzá a levelekhez!

CD-ROVATOSOK FELKELÉSE

Hi Grillo!

Először is te leszel lehordva, mert állandóan sztárolod LEVROV-ban Huntert, ez pedig nem fair (habár nekünk jó :) mer így többen olvassák a CS-Rovatot), és mi lesz a többi rovatos arccal? Nekünk is lehet írni! Többieknek is van rovatuk! (Csak talán a CS népszerűbb?) Hunter pedig a warszervezéshez inkább, mint a CS-zéshez ért :P. Rólad Grillo meg ne is beszéljünk :))) (Hunter & Grillo VS. FReeZeR -> Libri, Mammut 2), Bear temeg ne osszál a Grillo-nak mert bearédharapok! Vagy legfeljebb leosztunk MEgesz-be! :) Úgyhogy most rovatosok meg lettek védve én meg elégedett vagyok magammal! :) Na, tortúra vége!

FReeZeR (.[Of].KkK)

UI: PC Guru p0w4, CD Rovats p0w4, CS 4ever!!!! Sör és az Anarchia legyen veletek!
+ köff, hogy beraktá' ha meg nem akko ***************! 8)

Hmm. Huntert nem sztárolom, mert félek, hogy túlnő rajtam a végén még, és nem csak híres költőként, de médiasztárként fog meghalni (jobb később, mint soha). A CS-rovatot amúgy is nagyon sokan olvassák, hisz oda Hunter és Freezer írják a szösszeneteiket, akik bizony keveset járnak a CD-melléklet felé, azoknak esetleg ezt a tényt ismerve teljesebb lett a kép. A többi rovatos arc meg írhat nekem levelet vagy verset, vagy bármit, ha olyan, úgyis szerepelni fog ezeken a hasábokon (*nana, inkább a rovataikat írják – Bear*), például beraktalak most téged is. Hidd el, sokan jobban ismerik a ti írásaitokat, mint az én hardveres próbálkozásaim.

Arról a fantasztikus délutánról inkább ne beszéljünk, de ha már szóba jött, el kell mondanom, említett időpontban együtt CS-ztünk hárman, és bizony Freezer volt a legjobb, bár ezt magyarázhatnám egerem igen rossz állapotával (*persze, meg a szomszéd macska kaffogásával – Bear*), ugyanis ennek következtében többet néztem felfelé, mint előre.
Én is elégedett vagyok veled, csak így tovább, bár az anarchiából nem kérek, elég nekem az a tohuvabohu (káosz irodalmian megfogalmazva), ami így leadások környékén van, főleg most, hogy igen alacsony az Internet-elérési szintem (*ez olyan, mint a libidó? – Bear*).
Erről jut eszembe, ha valaki nem kap választ nekem írt levelére, ne keseredjen el, nem azért van, mert meguntam a levrovoskodást, hanem a fent említett ok miatt. Szeptembertől júliusig folyamatosan a neten lógok, de a nyár számomra is a nyaralást jelenti, legalábbis más irányú munkát, és emellett sajnos nem tudom megoldani azt az életvitelt, amit az év többi részében folytatok.

Többen írtatok, hogy a fórumon megy az OFF, és senki nem csinál semmit ez ellen. Én most nem is fogok egy darabig, de beállítottuk Huntert a moderátorok sorában (*jajj nektek – Bear*), és ő bőszen felügyeli a topikokat. Arra kérlek benneteket, hogy ne írogassatok leveleket, hogy adjak ilyen-olyan jogokat: ha valakit erre érdemesnek látunk Shirkannal, az úgyis észre fogja venni.
(*Kérem szépen, itt engem megfenyegettek holmi harapdálással. Kikérem magamnak, nem vagyok én túrós palacsinta, hogy csak úgy belémharapjanak! – Bear*)

PÉNZGONDOK ÉS EGYEBEK

Hy!

Rendszeresen veszem az újságot, de nem vagyok előfizető. Mégpedig azért nem, mert egyszerre nincs annyi pénzem. Illetve van, de elköltöm másra. Na mind1.
1. Majdnem minden levélben le van írva, milyen jó az újság, stb......Ezt szerintem el lehet hagyni, aki szerint jó az újság, úgyis megveszi, aki szerint nem jó, vegye meg a ....-t.....
2. A csalások-nál a játékoknak nem az összes cheatje van leírva. Ez szándékos, vagy helyhiány?
3. Lehetne hosszabb a levrov.......
4. Tele van az újság hirdetéssel: fizess elő, fizess elő, fizess elő.....

Tegyél be a levrovba.....Légyszi.....még soha nem tettél be

Hát beteszlek, mert megkértél, bár a szóközök hiánya miatt kétszer is meggondoltam. Kijavítottam, de nem örültem túlságosan. (*persze, hogy nem, mert az interpreter nem tudta értelmezni a szóközök nélküli szavakat és lefagyott – Bear*). Evvel az elköltöm-ha-van dologgal nem csak te állsz így, hidd el ez még mindig jobb, mintha akkor is költenél, ha nem lenne (aztán menekülhetnél az uzsorások és verőlegények elől). Akinek nem tetszik az újság, az úgyis másikat vesz, de olyan jó érzés néha betenni egy-egy dicséretet, kell az ilyen is. A cheateket valószínűleg direkt nem írják oda teljes terjedelmében, méghozzá a helyhiány miatt :), bár ez nem biztos, lehet, hogy a kis hely véletlen, vagy direkt nincs nagyobb (*az okok között inkább az szerepel, hogy nagy az átfutási idő, és az első cheat megjelenés még nem szokott teljes lenni – Bear*). A Levrov hossza nagyon rég óta változatlan, szerintem marad is ilyen terjedelmű, ez már jól bevált, meg a hagyományokat is ápolni kell (*most bezzeg ezt mondja, a múltkor meg alig tudtam lebeszélni, hogy ne írjon egy ívnyi levrovot – Bear*). A 'fizess elő' dolog a megélés miatt van, és ha minden igaz, akkor direkt rakják be (*hidd el, érdemes elgondolkozni rajta, nézd csak meg az e havi ajánlatunkat – Bear*).

LAN-PARTI

Hello Grillo!

Voltunk a Devastation LAN-partyn a barátommal. Maga a rendezvény az jó volt, csak a játék állandóan elszállt. Amikor a 80 frages versenyen 62-vel vezettem és elszállt, akkor igen dühös voltam. Amúgy jó volt, hogy kaptunk PcGurut. Igaz már megvolt :-).

A PC Guruból soha nem árt meg a sok sem, ezért nyugodtan fogyaszthatjátok vacsora után is, egyáltalán nem hizlal. Örülök, hogy egyre többen járnak az ilyen partikra, mert itt lehet igazán elkapni azt az érzést, ami a hálóban játszható game-eknél elkapja az ember gyerekét (*elkapja a háló a gyereket? Ez valami B kategóriás filmben van? – Bear*). Máig nagyon szívesen idézem fel a gimis Blood-versenyeket, mikor egész délután ment hálóban a war, és nem az volt a lényeg, hogy nyerj, hanem hogy ott vagy a haverokkal, és jót mókáztok (*és folyik a trutyi, yes, yes, yes... – Bear*). Pedig még csak azt sem lehet mondani, hogy a fent említett program olyan szemet gyönyörködtető lett volna. Egyszerűen megvolt a hangulata, sőt, még ma is megvan. Az elszállások elszomorítóak, de talán a jövőben gördülékenyebben fognak lefolyni ezek a találkozók, és megszűnnek a technikai problémák. Továbbra is sok jó összejövetelt kívánok mindenkinek!

A MAI PIHENT LEVÉL

H)Ali G!
ImÁDLAKKKK!Tegyé be megint,mee betertottam az időhatárt,sokább írtam. JEE!!Üdvözöllek!Köszi,hogy a múltkor is betettél,nagyon jól esett! A levél tartalma: SEMMI! üdvözlöm a GURU TEAMOT!MINDENKI NAGYON KIRÁLY!BIROM A]{REDENCET (SOKMINDENT BELE TUDOK PAKKOLNI)!NA HELLO HAGYOK HELYET MÁSOKNAK IS,TUDOM,HOGY NAGYON NÉPSZERŰEK VAGYTOK...
üdv:Dávid Bazsi Tápéról(Szeged mellett)a mailom publikus:bazsi@radiomail.hu (ne javítsatok bele a levelembe,direkt írtam így)

Tényleg többet írtál, s mit tehetek egy notórius visszatérővel szemben? Bármit, de most nem volt hozzá kedvem, úgyhogy tessék. Legközelebb viszont légyszi kicsit helyesebben írj, mert szegény Korrektor csak fogja a fejét, hogy akkor most kell-e javítani, vagy nem? Remélem Tápén (Szeged mellett) is jó idő van, nekem itt Becsehelyen (Nagykanizsa mellett) melegem van (*itt pedig Budapesten 20 fok van az irodában. Még valaki tart időjárás-jelentést? – Bear*).

ALVIN VISSZATÉR

hella Grillo!

Csak annyit szeretnék mondani, hogy nem érzem magam nagy arcnak, és nem érzem úgy, hogy leloptam volna Alvinék szövegét, sőőt, ha jól emlékszem (de nem biztos, lehet, hogy cavintont kéne szednem), akkor még a versbe is bele írtam, hogy azt nem én találtam ki, hanem Alvinék. Ja és nyugodtan lehet nekik szólni, mivel én ezt velük megbeszéltem (asszem). Ja, és ha akarod Grillo, akkor megkérdem őket a kedvedért, hogy mi lett a mókuci sorsa (ja és ne violinkulccsal szereld szerintem a

motort!) Na szóval csak röviden annyi, hogy ne nézzen engem senki ilyen lopós, szövegmásolós emberkének! Ja és még csak annyit, hogy nagyon fasza az újság! Ja és légy szíves tedd bele az újságba a levelem, hogy "tisztázzam magam"

sziasztok:
András

(ugrál egy ideg a szemem alatt)
Szóval örültem, hogy kaptam tőled levelet, hisz így tisztázódik a dolog, bár még mindig ronda dolgokat kever fel bennem az emlék (lásd a szemrángás). Ha megírtad, hogy nem a tiéd a szöveg, akkor az biztosan úgy is volt, lehet, hogy én illesztettem be rosszul a leveled, vagy ha nem írtad le, akkor most kijavítottad a hibád. Ha előbb sikerül észrevenni a bakit, akkor sok rossztól megkímélhettük volna egymást, de majd legközelebb. Ha meg tudsz valamit a mókuci további sorsáról, mindenképp jelezd, mert már annyira belefolytam a témába, hogy érdekel (*na ja, a múltkor láttam egy könyvet a hóna alatt, aminek ez volt a címe: A vérmókusok kézikönyve... kicsit távolabb húzódtam tőle, ki tudja, mi van a tatyójában. – Bear*)
Coolmat, várom azt az átverős levelet, amit múltkor megígértél, persze nem kell elsietni, ráér majd jövőre, vagy utána is.

Unreal Tournament fejlődéstörténet röviden
Kössz,hogy betettél a LEROV-ba.
1 kérdés : Az UT2004 az UT2003-nak lesz a "kiegészítője" ?
Na tsá ! Hűséges olvasótok : Bagzi

Hát szívesen raktalak be, mert csak. Kérdésedre a válaszom rövid és velős, mint a Bodri által jól megrágott csont: ha jól tudom, akkor teljesen új fejlesztés, még járműveket is lehet majd hajtani ezerrel. Addig pedig eddzetek a 2003-mal.

COLIN ÉS A DVD

Hali! A GURU legyen veletek !!

Kössz,hogy betettél a LEROV-ba ! Jól összeszidtátok a Colin 3-at az 2003/7-es GURU-ban. Ez most lényegtelen. Volt az a kérdőív (rémlik ?), azt rákérdeztetek a DVD meghajtókra. Hát igen, szükség lenne 1 DVD-s mellékletre !!!!!! Kinek nem tetszik, az marad a réginél, nem. Nem tok micsinálni a sok korongtól.
Hűséges olvasótok : Bagzi

Legyen veled is a Guru, velem meg a barátnőd (*na tessék, máris kibújik belőle az emberállat – Bear*) , de a barátnőre akkor is lecsapok. A lényegtelen Colin 3-at igenis szidtuk, szerintem jobb volt a 2 jó pár részletben, de azért ennek a résznek is vannak erősségei, például a belső nézetben az ablakra csapódó vízcseppek. Én csak X-Boxon nyomtam, azon nem volt annyira szörnyű.
A kérdőívet csak küldözgessétek szorgalmasan vissza, mert akitől a legtöbbet kapjuk, az az én cehhemre ihat egy jó kis... szódát. Szerintem is jó a DVD, de még mindig sokaknak nincs ilyen meghajtójuk, majd meglátjuk az eredményeket (*ezúton is köszönjük a beérkezett sok kérdőívet – Bear*).

MÉG MINDIG HOMEWORLD CD-KEY

Hello Mindenki!

Ma olvastam a utobbi Pcguruban a levrovot. Ott irtátok, hogy a Homeworldhöz a CD key a mellékelt papiron volt. Nos én nekem is sikerült ezt a papirt eltüntetni. Eddig nem tudtam, hogy kulcs kell hozzá mert nem néztem meg a gémet. Szóval a kérésem dobjatok meg pliz egy CD kulccsal. Köszönöm.

Schabee

Ui: Klrály az újság. Hajrá!!!

Bár már úgy emlékszem, hogy volt róla szó, azért még egyszer leírom. A CD-kulcsot megtaláljátok a www.pcguru.hu **oldal fórumán a megfelelő topikban, ha nem találjátok, kérdezzetek meg valakit priviben, olyat, akinek már jó sok pohara van tele. Biztos, hogy segítenek, meg különben is hivatkozzatok rám (*egyszerűbbet tudok, íme Grillo mobil száma, ahol szívesen bediktálja a HW cd kulcsát, és persze bármilyen már problémára is felel, házhoz megy stb.: 06-70-555... – Bear*).**

HIBA. DLL...

Szeva!
Telepíteni akartam a demót (ami a cd-teken volt) minden megy ,DE mikor indítanám ezt írja ki: egy szükséges DLL fájl, D3D9.DLL nem található!
Na most mi a sz@r van? Mit csináljak hogy menjen? (már többször próbáltam) (a választ ha lehet e-mail-ben)
A viszont olvasásra

Schüll

Bár nem tartozik szervesen a Levrov témaköréhez, de azért beraktam, két dolog miatt is. Először mert velem is történt már ilyen, de nem emlékszem, hogy hogyan oldottam meg, ha egyáltalán megoldottam (*gondolom, telepítettél egy DirectX9-et – Bear*). A másik, hogy már megint le kell írnom, hogy az ilyen és hasonló problémákkal küszködők ne nekem, hanem a Mentőövnek mailezzenek, mert ami szoftver, az nem áll túl közel hozzám. Ha hardveres gond van, akkor lehet billentyűt fogni, de persze akkor sem muszáj nekem írni. Na jó, csak vicceltem, jöhet a hw, meg minden, majd jól továbbítom őket a srácoknak, oszt jól van.

MÁGNESES IZÉK, ÉS MIAFENÉK

Helló!
Van egy ötletem a láthatatlan ruhára, ami egy homok a gépezetben rovatban szerepelt, de a gyűrődéseknél hibás volt, mert más képet mutatott.
A megoldás kulcsa: a Föld mágneses ereje. A ruha szálait mágneses részecskékből alakítjuk ki, amelyek minden oldalára más képet vetítünk, amit a forgó csövön lévő kamerákból szereznek. Így a részecskék északi oldalán, mindig az északi kamera képe van.
Üdv.: Győri Tibor (Kocka)

Hát szóval ja. Én annyira messze vagyok a reál dolgoktól, mint ide oda, szóval Te is jónak írtál. Nem baj, beraktam, hogy mindenki okulhasson belőle, te meg vedd fel a kapcsolatot a NASA-val, hátha kapsz egy jó kis zsíros állást. Ha összejön, akkor ígérd meg, hogy viszel majd egy kört az űrhajódon, vagy ha ez kivitelezhetetlen (természetesen csakis a tömött fogaim lehetnek az akadályok), akkor legalább E.T.-nek mutass be (*aktuális vízió: Grillo áll E.T. fölé tornyosulva és ezt mondogatja: – Kérlek, gyógyítsd meg a tömött fogaimat, mert űrhajós akarok lenni... - Bear*).

MINDIG CSAK KÖNYI, BAKKI, LÉGYSZI

Hi mindenki!
Egy: Most fizettem elő a PC GURU-ra egy fél évre! Eléggé sokba került, de szerintem megérte!
2: Hogy lehet, hogy ilyen régi gamek kerültek fel a TOP 50-be??? A Hálf-Lájf miért lett első? Mivan a Diablo 2-vel? Hogy nem lett benne a Top 50-ben? Ez személyes sértésnek veszem:)
Három: Most írok először a Levrovba(mert most lett netem). Én jobban bírtam a régi újságot, de javul a színvonal!(egyre jobban bírom az új lapot!) Lécci, tegyétek be a levelem a Levrovba!!! Lehetne a Hitman 1 teljes játék?
4: Grillo, mond má' meg, hogy honnan van a neved, lécci!
Öt: El Diablo-nak szeretnék üzenni: Legyél szíves betenni MOD-okat a Diablo 2 rovatba!!!

Jó munkát, a (majdnem mindig) hűséges olvasótok,
Á]{O$

Egy: én nem fizettem elő, de hidd el, így is megéri, meg hát kispénzű cikkíróként nehéz is lenne, a koli elviszi minden pénzem. Na, jó, nem a koli, hanem a koliélet (*a CS, a lányok, no meg a vérmókusok tartása a kolesz alagsorában – Bear*).
2: Ezzel Sasáékat lehet nyúzni, hisz ezt ők követték el, de azért érthető szerintem, hisz ki ne játszott volna a Half-Life-fal, reszketve a profért, hogy sikerüljön neki (nekünk). A Diablo 2 köszöni, jól van, csak lepihent egy kicsit. Ha felébred, majd szólok.
Három: Én már sokszor írtam ide, és nem is olyan nehéz bekerülni, tapasztalhatod ezt most te is. Nem tudom, milyen teljes játékok várhatók mostanság, de a Hitman nem rossz ötlet.
4: Nem mondom! Azért sem! Majd talán egyszer, öreg koromban leírom visszaemlékezéseimben. A címe talán ez lesz: „Hogy lettem Grillo? Szemelvények egy levrovos életéből”. Majd küldök egy példányt (*szerintem ha megjelenik, tutira a Magyar Könyvhéten díjat is fog kapni, és Grillo ott fog dedikálni a Vörösmarty téren – Bear*).
Öt: Üzenet átadva.

Ennyi futotta mára, zárul Grillo mókatára, remélem, élveztétek, s most felocsúdva a kábulatból a víz felé veszitek az irányt (*á, már felesleges, teljesen leizzadtunk így is – Bear*), és nagyot csobbantok a nem éppen hűs, de mindenképp nedves habokba. Szórakozzatok sokat, és használjátok ki az augusztus minden percét, mert mire legközelebb találkozunk, már szeptember lesz, újból felgyorsul az élet, és kevesebb időtök marad magatokra és a PC Gurura. Mindenkinek a legjobbakat, legyetek jók (lehettek rosszak is, de arról nem kell tudnia senkinek rajtatok kívül)!

Grillo
grillo@irj.hu

PROGRAMAJÁNLÓ

JÚLIUS 30 – AUGUSZTUS 6.

Sziget Fesztivál 2003

Az egykori Diáksziget mára Európa egyik legnagyobb kulturális és zenei fesztiváljává nőtte ki magát. Az idei fellépők között üdvözölhetjük a Fun Lovin' Criminalst, a Massive Attackot, a Morcheebat, az H-Blockx-ot, és persze a magyar zenészvilág krémjét. Több száz program egy héten keresztül, nemcsak fiataloknak; ahogy az idei szlogen mondja: hozd el anyádat is!

AUGUSZTUS 7.

Mindenen túl (filmbemutató)
(A Man Apart)

AUGUSZTUS 14.

Pa-Dö-Dő koncert a Budai Parkszínpadon

AUGUSZTUS 14-17.

QuakeCon

Texasban, az id Software főhadiszállásán rendezik meg a világ legnagyobb Quake-partiját. A több tízezer dolláros összdíjazású versenyek szüneteiben Doom 3-bemutató, John Carmack-előadások és egyéb izgalmasnak ígérkező események színesítik a programot.

AUGUSZTUS 20.

Mint minden évben, Szent István ünnepén idén is felbolydul az ország. Minden nagyobb városban változatos szabadtéri programok, ingyenes koncertek várják az érdeklődőket, sötétedés után pedig a hagyományos tűzijáték zárja a napot.

AUGUSZTUS 21.

Terminator 3: A gépek lázadása (filmbemutató)
(Terminator 3: Rise of the Machines)

Tíz év telt el azóta, hogy John Connor megállította az Ítélet Napját, és megmentette a Földet a teljes pusztulástól. Azóta bujkál: nincs hitelkártyája, munkája, mobiltelefonja - igyekszik nyom nélkül létezni, hogy a Skynet gépei ne találhassák meg. Talán az egész életét leélhetné így, ha a jövőből nem érkezne egy új gép: a T-X, a Skynet csúcsmodellje. A legrafináltabb, legerősebb gyilkoló szerkezet, amit a gépek valaha terveztek - és mindezek tetejébe egy gyönyörű nő testével álcázzák. Connornak (és a az emberiségnek) csupán egy reménye maradt. A Terminátor, amely talán képes felvenni a harcot a nála sokkal modernebb és hatékonyabb típussal. Ha alulmarad, vége a világnak..
A Terminator 1. és 2. újraírta az akciófilmek történetét. Arnold Schwarzenegger harmadszor is bevetésre indul minden idők legnagyobb költségvetésű, legnagyobb szabású független akciófilmjében.
(kritikánkat a 124. oldalon olvashatod)

AUGUSZTUS 21-24.

Games Convention 2003

A németek válasza az angol játékkiállításra, az ECTS-re. Tavaly már nagyjából azonos nagyságrendű volt a lipcsei show és a londoni kiállítás, idén minkét buli szervezőcsapata fogadkozik, hogy lemossa a pályáról a másikat. Ennek csak örülhetünk, hiszen két alkalommal láthatjuk, mire jutott a világ játékfejlesztése az E3 óta...

AUGUSZTUS 22-24.

Forma 1 Magyar Nagydíj

Michael vagy Ralf lesz a bajnok, esetleg Raikkönen elhalássza az elsőséget a Schumacher-család orra elől? Feltámadnak a Ferrarik, vagy a Williams-autók diadalmenetévé változik az idei évad? Ezekkel a kérdésekkel érkezik idén a Hungaroringre a száguldó cirkusz. Jó esély van rá, hogy idén is Magyarország ad otthont az év legizgalmasabb Forma-1 futamának, sőt, az is lehet, hogy nálunk avatják az új bajnokot! Bár a belépő nem olcsó (28000 Ft a legolcsóbb jegy!), a technikai sportok kedvelőit ez sem tarthatja vissza attól, hogy testközelből nézzék a világ legjobb autóversenyzőinek produkcióját!

AUGUSZTUS 23.

Budapest Parádé

Negyedik alkalommal indul útjára a karnevál, amely tavaly már közel félmillió látogatót vonzott. Az elektronikus zene kedvelőinek legnagyobb magyarországi megmozdulásán ismét több tucatnyi kamion vonul végig sokezer megawattos hangszórókkal Budapest belvárosán, hogy a Felvonulási téren végül hajnalig tartó megapartiba torkolljon a nap. Az idei Parádé jelszava a változatosság, így a hiphoptól a reggae-n át a világzene képviselőiig bárkit szívesen látnak.

AUGUSZTUS 26.

TRON 2.0 és Lionheart megjelenés

AUGUSZTUS 27.

Homeworld 2 megjelenés

AUGUSZTUS 28.

Dr. Szöszi 2 (filmbemutató)
(Legally Blonde 2)

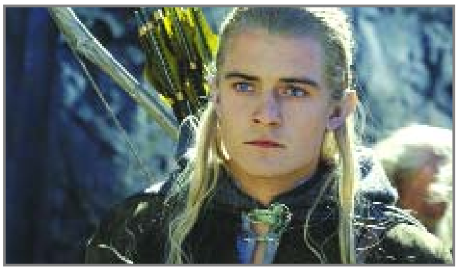
AUGUSZTUS 30.

Ezeregyév - az ExperiDance Tánctársulat történelmi tánc-showja a Margitszigeti Színpadon.
Az Ezeregyév egész estét betöltő tánc-show, amely látványos kosztümökre, fénytechnikára, és fergeteges zenére épülve, a magyar történelmet mutatja be a honfoglalástól napjainkig

A GYŰRŰK URA: A KÉT TORONY (2 DVD)

Rendező: Peter Jackson
Szereplők: Elijah Wood, Sean Astin, Sir Ian McKellen, Viggo Mortensen, Liv Tyler, Orlando Bloom, John Rhys-Davies, Christopher Lee, Billy Boyd, Dominic Monaghan, Andy Serkis
Hang: magyar (5.1 EX), angol (5.1 EX)
Felirat: magyar, angol
Extrák:

· Werkfilmek: A két torony forgatásán, Visszatérés Középföldére, Így készül a Király visszatér
· A kicsi, a nagy és a közepes (Sean Astin rövidfilmje)
· A lordoftherings.net kisfilmjei (A sötétség erői, Középfölde hangjai, Edoras: Rohan fővárosa, Középfölde teremtményei, Fehér Gandalf, A fegyverzetek, A csatajelenet a Helm-szurdokban, Gollam életre keltése)
· Előzetesek és tévéreklámok
· Emiliana Torrini „Gollam dala" videoklip
· A király visszatér – Az Electronic Arts videojátéka
· A Gyűrűk Ura – A két torony bővített változat előzetes



A Gyűrű Szövetsége felbomlott, Gandalf aláhullott Mória mélységeibe a balroggal folytatott küzdelemben, de az Egy Gyűrű elpusztításáért folyó küzdelem tovább folytatódik. Kezdetét veszi a Gyűrűháború... A Tolkien regényén alapuló trilógia középső részének eseményei három szálon futnak. Frodó és Samu kénytelen-kelletlen Gollam segítségét igénybe venni, ha el akarnak jutni Mordorba. Szarumán hadserege feltartóztathatatlanul nyomul előre; az emberek Aragorn, a völgyzugolyi tündék, és a halálból visszatért Gandalf vezetésével minden idők leglátványosabb filmben látott csatájában csapnak össze velük. Pippin és Trufa megmenekül az orkoktól, és összeismerkednek Középfölde legősibb teremtményével, Szilszakállal, az enttel. A beszélőjárkáló fák a hobbitok rábeszélésére megtámadják Szarumán erődjét. A remény lángja feltámadni látszik, de keletről továbbra is fenyegetően közelednek Szauron hordái... Az egyetlen esély továbbra is a Gyűrűhordozó küldetése, ám Frodóék még csak most érkeztek el útjuk legnehezebb részéhez...

Bár a rajongók sokat fanyalogtak a könyvhöz képest indokolatlanul megváltoztatott történetszálakon és jellemeken (az Akadémia is „csak" két Oscart és hat jelölést utalt ki a filmnek az első rész 13 nominációból elnyert négy szobrocskája után), el kell ismernünk, a Két torony méltó Tolkien mesterművéhez. Az augusztus végén megjelenő két lemezes DVD-változat is a megszokott igényességgel lett elkészítve. A filmtrilógia két éven át tartó forgatásának történetét elénk táró werkfilmek legalább olyan érdekesek, mint maga a Két Torony, bámulatos figyelni a Gollam hangját és mozgását kölcsönző Andy Serkis lelkesedését, a rendező Peter Jackson fanatizmusát, a szereplők között kialakult igazi testvéries hangulatot, és a filmet készítő több száz ember precíz, odaadó munkáját, az egy-egy jelenet mögött álló gigászi energiabefektetést. Az ember csak bámul, amikor bepillantást nyer Gollam, az entek, a helm-szurdokbeli csata vagy Rohan fővárosának megalkotásába, a digitális trükkök és a művészi igényességgel megépített díszletek világába. Belenézhetünk néhány perc erejéig a Király visszatér utómunkálataiba, a Két torony rendezői változatába, és az év végén érkező EA-féle játékfeldolgozásba is. Az extrák természetesen végig magyar felirattal élvezhetők.

Külön figyelmet érdemel a Samu szerepét játszó Sean Astin rövidfilmje, az A kicsi, a nagy és a közepes, amely a Két toronyban játszó színészek, kaszkadőrök, és egyéb segítők közreműködésével készült hmmm... talán a „művészfilm" kifejezés a legjobb rá. Erről is kapunk külön werkfilmet, ahol megcsodálhatjuk Peter Jackson buszvezetői tudását és Andy Serkis tanulságos pályafutását az alsegédrendező-asszisztensi poszttól a produceri székig.

A Gyűrűk Ura-rajongók „éhségét" jó időre csillapíthatja ez a két korong – aztán novemberben jön a bővített változat a film 222 percesre hízott veriójával négy DVD-n, utána pedig nem sokkal a trilógia befejező darabja a mozikban...

WARNER HOME

Augusztus 5
Félholt (Half Past Dead)
Tsui Hark: Vámpírok kora
(Tsui Hark's Vampire Hunters)

Augusztus 12
Csatakiáltás (Battle Cry)
Az igazak - extra változat
(The Right Stuff SE)
Austin Powers

Augusztus 19
Félelem.com (Feardotcom)
Kótyagos szerelem (Punch-Drunk Love)
A szexfüggő (Auto Focus)
Halloween 2
Sugar Hill

Augusztus 26
A Gyűrűk Ura - A Két Torony
(Lord of The Rings 2: The Two Towers)

INTERCOM

Augusztus 5
Csók, Jessica Stein
(Kissing Jessica Stein)
Magassági mámor (Killing me softly)

Augusztus 12
Zimmer Feri
Kalózok
Ő az igazi (She is the one)
Walking in the Clouds

Augusztus 19
Örök kaland (Tuck Everlasting)
A hálószobában (In the Bedroom)
Zardoz

Augusztus 26
A dzsungel könyve 2 (The Jungle Book 2)

TERMINÁTOR 3: A GÉPEK LÁZADÁSA

Színes, feliratos amerikai sci-fi akció, 100 perc, 2003
Főszereplők: Arnold Schwarzenegger, Kristanna Loken Nick Stahl, Claire Danes, Earl Boen
Forgatókönyv: John D. Brancato és Michael Ferris
Fényképezte: Don Burgess
Zene: Marco Beltrami
Rendezte: Jonathan Mostow

Amikor 1991-ben Robert Patrick a T-1000-es szerepében befolyt a helikopter pilótafülkéjébe, leesett állal ültünk a moziban. Az volt akkora csoda, mint később a Mátrixban a bullet-time effekt, és legalább annyira filmtörténelem, mint ott az előcsarnok-jelenet. Akkor is nyilvánvaló volt, hogy van még mit mesélni, hiszen a sztori nem zárult le. A folytatásra igen sokat kellett várni, de végre megérkezett. Sajnos nem James Cameron ült a rendezői székbe, hanem az a Jonathan Mostow, aki eleddig három mozifilmet rendezett, egy botrányosan rosszat (Beverly Hills Bodysnatchers) és két elég jót (A félelem országútján és U-571).

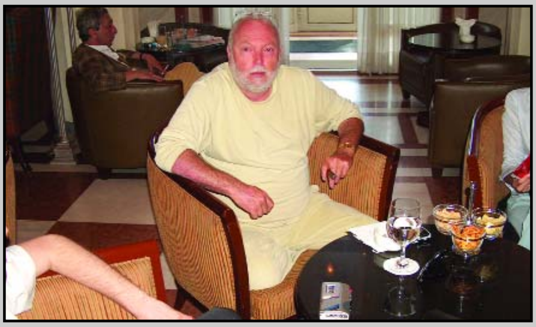
Nos, első nekifutásra azt kell mondanom, a T3-nak nem sikerült felülmúlnia elődjeit. Bár a sztori (kisebb döccenőkkel és logikai bakikkal) jól illeszkedik az alaptörténetbe, és ezúttal megtudjuk, hogy kezdődött a gépek uralkodása, látványban semmiképp nem döbbenti meg a nézőt. Nem mondom, látványos a maga módján, de nem annyira, amit mostanság elvárnánk egy szuperprodukciótól – és amit minden készítő beígért nekünk, nevezetesen, hogy lekörözi a Mátrixot oda és vissza. Nem körözi le, sőt. Kezdjük ott, hogy az új szuperterminátor, a T-X, kiejtve Terminatrix (tetszik érezni a finom utalást?) nanocsontvázával egyfajta visszalépés a T-1000-es folyékony fémvázához képest, hiszen ebben nem különbözik az „öreg" T-101-től, bár kétségtelen, hogy bikaerős fegyvereket szereltek a kis kacsójába. Apropó kacsó: nem éreztem azt se túl jó ötletnek, hogy a rettentő pusztító egy nő, akármilyen morcosan is tud nézni az amúgy gyönyörű Kristanna Loken – az ember azt érzi, hogy sikeresen kilopták a figuráját a Sötét zsarukból, a hölgy nőiességét éppúgy egy Victoria's Secret reklám alapján „készíti el", mint ott Serleena a parkban, de ez persze lehet tisztelgés, finom utalás és a többi. Két jó jelenet van, az autós üldözés a nagy daruskocsival, és a film végén a jó és rossz Terminátor párbaja, ötletes, humoros és akciódús, a többi sok lövöldözés és még több pirotechnika. Arnie most a T-101-es szerepében még robotosabb, mint eddig (azért az az electric boogie, amit sérülten lejt a végén, elég szörnyű), bár azért a kor már meglátszik rajta, kicsit szerényebb az izomzata, mint volt tizensok éve. Ez főleg az elején látszik, a megérkezéskor (ez most a legkidolgozottabb: az első részben még csak villámlás volt, a másodikban már látszott valami tükörszerű „tojás", most kiderül: helyre kis diszkógömbben érkeznek a fiúk-lányok a múltba). Sajnos Kristanna kisasszonyt is csak hátulról látjuk, pedig az ő anatómiai felépítését szívesen tanulmányoztam volna... (Annyit lehet tudni, hogy hét kiló izmot szedett fel magára a film kedvéért. Szerepét egyébként eredetileg egy Chynna nevű pankrátorhölgyre írták, akkor még T-1G volt a neve, majd szóba került Famke Janssen is, és egy fordulattal – legyen férfi ez a robot is – Vin Diesel és Shaquille O'Neal neve is felmerült.)

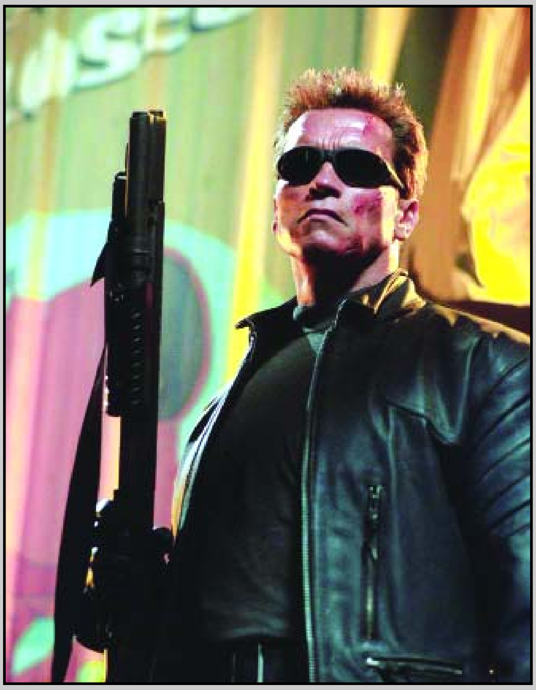
A film és készítői szerencséje, hogy a „nem akciós" részekben két igen tehetséges fiatal színészt láthatunk, és ők igazán viszik magukkal a showt. John Connort ezúttal nem Edward Furlong alakítja (állandó drogproblémái miatt esett ki a képből), hanem az a Nick Stahl (1979), aki 14 évesen tűnt fel az Arcnélküli emberben Mel Gibson oldalán, legutóbb pedig Todd Field Hálószobában című remek filmjében csillogott, Kate Brewstert pedig a vele egyidős, álomszép Claire Danes játssza, akire leginkább Baz Luhrmann Rómeó+Júlia filmjének főszerepéből emlékezhetünk. A film amúgy tele van tűzdelve poénokkal, bár lehet, hogy én ott is röhögtem, ahol a készítők nem akarták, de ez legyen az én gondom és bűnöm. Arnie két helyen is bedobja híres egysorosa variációját, egyszer, amikor T-X leesik a liftaknába: „She'll be back." – másodszor amikor ő maga ismét felbukkan a film végén: „I am back!".

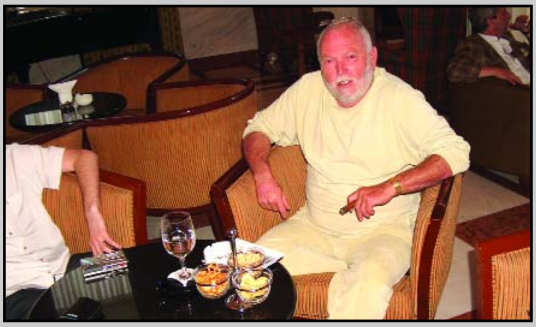
A film maga óriási összegből készült: 170 millió dollár, bár ebből maga Schwarzenegger 50 lepedőt vitt haza, ami szerintem vérlázító, de ők tudják. (Az említett darus jelenetben, amikor áthúzzák a jóembert egy áruházon, plusz 1.4 milliót hozzácsapott ehhez, veszélyességi pótlék címén...) Eredetileg Ang Lee számára ajánlották fel a rendezést, de ő inkább a Hulkot választotta. Azt elnézve teljesen mindegy a dolog, végül is Mostow tisztességesen összekalapálta a filmet, jó iparosmunka, látványos, ám nem döbbenetes, egy tipikus popcorn-mozi, multiplexes tucatáru – ha nem sok elvárással ülsz be a filmre, még jól is szórakozhatsz. Folytatás szerintem várható, annak azért örülnék, ha sikerülne a jó öreg Cameron papát megnyerni az ügynek...

]{redenc

ANDREW VAJNA INTERJÚ







Schwarzenegger is back! 12 évvel a legendás Ítélet napja után augusztusban a Terminátor ismét a vásznon. A filmes esemény apropójából Andy Vajnával, a film producerével beszélgettünk.

– A Terminator eddigi részeiben a fantasztikus látványelemek mellett a történet is jelentős szerephez jutott. A T3 inkább akciófilm, vagy itt is egy történetközpontú alkotással lesz dolgunk?

– A T3 egyértelműen történetorientált film lesz, melyben természetesen rengeteg akciójelenettel találkozhatunk, de azok nem öncélúak, hanem kiszolgálják a sztorit.

A film tulajdonképpen John Connor életét mutatja be. Elmeséli, hogy mi lett abból a vagány kisgyerekből, akit a második részben megismertünk. Bemutatja, hogy tudta feldolgozni az előző epizód történéseit, és elmeséli mi lesz a jövője…

– Az idei los angelesi E3-on bejelentették, hogy készül a Terminator 3 játékadaptációja, ami számunkra azért is örömteli hír, mivel a PC-s verziót a magyar illetőségű Clevers hozza tető alá.

– A hír igaz. Az Atarin keresztül megállapodtunk az összes platform fejlesztésére, és számomra is örömteli esemény, hogy a fejlesztés Magyarországon, a Clevers műhelyében készül – ám ami talán még legfontosabb, hogy a Clevers mellett létrehoztunk egy szintén magyar fiatalokból álló digitális stúdiót is, akik az Industrial Light and Magic mellett aktívan közreműködtek a T3 effektusainak elkészítésében. Az új csapattal több mint 70 jelenetet itt gyártottunk le a filmhez, ami szerintem fantasztikusan nagy lépés volt.

– Mennyire fogják követni a PC-s és konzolváltozatok a film történéseit?

– A PC-s játéknak a film története és világa az alapja, de a nagyobb szabadságnak köszönhetően jóval több mindenbe enged betekintést. Mivel a PC-s verzió egy stratégiai játék, ezért a konzolváltozattal szemben jobban elrugaszkodtunk a filmtől. A program alapja tehát a film, de itt minden csak rajtad múlik.

– A számítógépes és konzoljátékok dinamikus fejlődésének köszönhetően a szórakoztatóipar e szegmense már-már a hollywoodi szuperprodukciókkal egyenértékű hasznot hozhat a kiadónak. Mennyiben más egy játék producereként tevékenykedni?

– A legnagyobb különbség talán az, hogy egy játék produceri feladatai sokkal tovább tartanak. Egy filmet általában legyártunk egy év alatt, de egy jó játék készítéséhez minimum két évre van szükség. Érdekes módon azonban nagyon sok hasonlóság van a két műfaj között, hiszen mindkét ágazat feladata a szórakoztatás. Ha a moziban valaki beül egy filmre, akkor a mi feladatunk a különböző érzések felszínre hozása. El kell érnünk, hogy sírj, nevess, megijedj stb. Ha végig tudunk zongorázni a néző emocionális billentyűin, akkor elértük a célunkat. Véleményem szerint ugyanezeket az érzéseket kell reprodukálni egy játéknál is, nagyon fontos, hogy ne csak egy kétdimenziós dolgot hozzunk létre, hanem elérjük azt, hogy a játékos belesüppedjen a program világába. Ha ez sikerül, akkor megérte a fejlesztésbe fektetett munka és energia.

– Hosszú távon ugyanolyan lehetőségeket lát a játékiparban, mint a filmiparban?

– Érdekes módon a játékipar nagyobb, mint a filmipar. Nagyon gyorsan felnőtt, és még hosszú út áll előtte. Mivel méregdrága mulatság a filmkészítés, ezért az ember mindig keresi a biztos, vagy biztosabb megoldásokat. Az olyan filmeknél, mint a Terminator vagy a Mátrix, az a célunk, hogy a „jelenséget” minél több médumon keresztül tudjuk közvetíteni közönség felé. Biztos vagyok benne, hogy játékoknak egyre nagyobb szerep jut majd.

– Ejtsünk pár szót a jövőről is. A Terminator után mik a tervei? Elképzelhető, hogy újra Magyarországon forgat majd?

– A következő filmem egy kaland/mesefilm-trilógia, ami egy fiatal gyermek fantasztikus világáról szól.

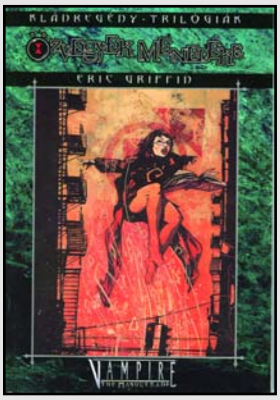
A film univerzuma és koncepciója ismét magában rejti egy esetleges számítógép-konzoljáték készítésének lehetőségét. Magyarországi terveim egyelőre nincsenek. A hely és a körülmények ideálisak arra, hogy akár még szuperprodukciók is készüljenek, de sajnos az elmúlt években egyetlen érdekes megfilmesíthető történettel sem találkoztam, ami nélkül semmi értelme sincs elkezdeni.

– A legutóbbi cannes-i filmfesztiválon Schwarzenegger bejelentette, hogy ő felkészült a következő Terminator forgatására. Ezek szerint lesz következő rész?

– Remélem… Természetesen nagyon jó lenne, de minden a T3 sikerétől függ. A harmadik résszel remélem bebizonyosodik, hogy a Terminator egy olyan név, amit a közönség szeret, kedvel, és aminek eljövetelét alig várja. A stáb minden egyes tagja azon dolgozott, hogy megfeleljen a közönség igényeinek. Remélem, a filmbe fektetett munka meghozza az eredményét, és ha így lesz, akkor természetesen elkészítjük a negyedik részt.

Sasa

ERIC GRIFFIN – ÖZVEGYEK MENEDÉKE

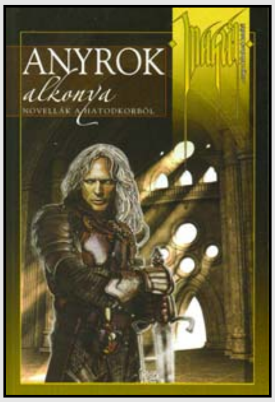


A Vampire: The Masquerade szerepjáték kis hazánkban is egyre nagyobb rajongótábort tudhat maga mögött, és ez a világ a számítógépes játékok rajongóinak sem ismeretlen, hiszen nem is olyan nagyon régen a monitorokon is megjelent a Sötétség világa, és annak nem egészen mindennapi szereplői. A szerepjátékok jó hagyományaihoz híven ennél a változatnál is megjelennek a világon alapuló regények, és szerencsére itthon is elég sok helyet kap a könyvesboltok polcain.

A nagysikerű – 13 részes – klánregények után most ismét elmerülhetünk a vámpírok világában, ezúttal azonban trilógiák formájában. Kezdésként a Tremere kerül górcső alá. A főszereplő Antigone Baines, a Tremere Piramis noviciája, és annak őrzője. A több emberöltőt maga mögött tudó „veterán" munkája a piramis biztonságának fenntartása, ami igen összetetté válik, mikor a Kamarilla megkezdi New York felszabadítását, és feltűnik egy újdonsült herceg is, aki tovább bonyolítja az egyébként is elég forró helyzetet. A könyv tartja a már említett klánregények, és az ugyanebben a sorozatban megjelent novelláskötet színvonalát, azonban megvan az az alapvető – bár törvényszerű – hibája, hogy a regény minden mozzanatának megértéséhez szükségesek bizonyos alapismeretek a World of Darknesst és úgy általában a Masquerade-et illetően. A rajongók és vérbeli játékosok így hamar átrágják magukat a regényen, de aki most akar bekapcsolódni ebbe a világba, az nem árt, ha előtte csipeget némi információmorzsát a vámpírokkal és klánjaikkal kapcsolatban.

Delta Vision Kiadó

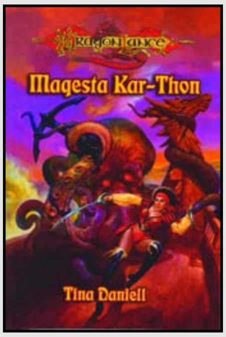
M.A.G.U.S. – ANYROK ALKONYA (NOVELLÁK A HATODKORBÓL)



Éppen egy hónappal ezelőtt mutattuk be ugyanezeken a hasábokon a megújuló M.A.G.U.S. egyik kötetét, és bizony nem mehetünk el szó nélkül a folytatás mellett sem. Ezúttal nem egy több száz oldalt felölelő regénnyel állunk szemben, hanem egy nyolc kisebb lélegzetvételű novellát tartalmazó antológiával, amely egy kétkötetes ciklus első darabja. Mégsem beszélhetünk nyolc különböző történetről, hiszen a csak együtt alkotnak kerek egészet, csupán hat különböző – és köztük néhány Ynev világán frissen feltűnő – író tollából születtek. A könyv tehát a hatodkorba kalauzol minket, méghozzá a jelentősen vészterhes időkbe: a kristályszférák bomlóban, már lassan harminc éve, hogy a kyr császár magára hagyta birodalmát. De a perzselő naptűz és a pusztító bestiák hadai nem törtek meg mindenkit. Kyria utolsó, még hűséges Hatalmasa igyekszik szembeszállni a káosszal és a Birodalom aljas árulóival. Harcában segítőre talál egy hitét vesztett Pusztítóban, és egy, a múltjában sötét foltokkal rendelkező elf varázslóban. „Csak az értékek maradnak" – hirdeti továbbra is a könyv hátsó borítója. Ezúttal azonban tartalom is megbúvik az elsőre üresnek is hangozható szlogen mögött. Új szelek fújnak, méghozzá a változás szelei. Ynev régi írói mellett feltűnnek az új tehetségek is, akik új élettel, ismét minőséggel töltik meg a M.A.G.U.S. mögött elterpeszkedő hatalmas világot. A cél adott, az eléréshez futó utat már csak végig kell járni. Mit is kívánhatnánk mást, mint továbbra is jó szelet...

Inomi Kft.

TINA DANIELL: MAGESTA KAR-THON

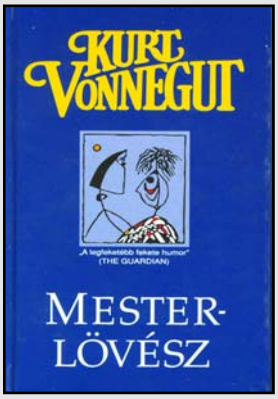


Ismét csak egy régebbi ismerőshöz nyúlunk vissza néhány pillanat erejéig, hiszen néhány hónappal ezelőtt már megemlékeztünk jelen kötetünk megelőző darabjáról. Talán akadnak, akiknek még rémlik a Korona lovagjai, talán többen olvasták is. Akik képben vannak, azok könnyen rájöhetnek, hogy ezúttal a Harcosok sorozat második részéről ejtünk néhány szót. A Dragonlance világán játszódó regények minden esetben egy személy körül bonyolódnak, akik valamilyen úton-módon egy veszélyesebb kalandba csöppennek, és ezáltal úgymond teljes jellemfejlődésen mennek át. A bevezetőben azért ejtettem néhány szót az első részről, mert bár a történetek igazából semmilyen módon nem kapcsolódnak egymáshoz, néhány részletes momentumban mégis megegyeznek. Főleg a történet minőségében. Annak idején nem voltam elragadtatva az alapszituációtól, és sajnos ez jelen esetben is megismétlődik. Adott ugyanis egy vérmes hölgyemény – Magesta Kar-Thon – aki muszájból, hogy apja életét mentse, hajóra száll, hogy egy veszélyes küldetés során elfogjon egy még veszélyesebb teremtményt.

A „szeretteimért harcolok" sablon ezúttal összekerül „a nő vagyok, ki kell vívnom a tiszteletet" szituációval, s mint olyan, nagy meglepetéseket nem tartogat az olvasó számára. Magával a tartalommal ezúttal sincs semmiféle probléma, csupán nem lenne túl nagy baj, ha az írók kicsit megerőltetnék magukat némileg az alaptörténettel kapcsolatban, vagy esetleg a kiadó figyelne oda, hogy tényleg az igazán színvonalas történetek kerüljenek az olvasók elé.

Delta Vision Kiadó

KURT VONNEGUT – MESTERLÖVÉSZ

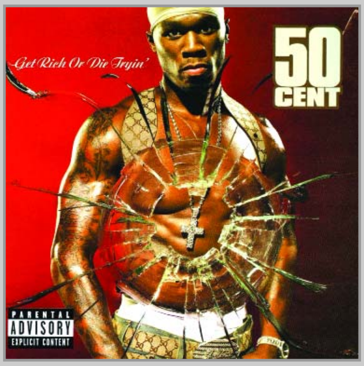


A sok túlvilági teremtmény és a fantasy hősök után érdemes kicsit átnyergelni egy némileg komolyabb, irodalmilag magasabb színvonalat képviselő, és ezzel együtt hasonlóan jó szórakozást nyújtó íróra és művére. Akik hónapról hónapra böngészik a külvilág rovat ajánlóit, azoknak az illető úr is ismerős lehet már, hiszen ő sem első írásával „jelentkezik" a rovaton belül. Akik annak idején az ajánló hatására – vagy azon kívül – a kezük közé kaparintották Az ötös számú vágóhíd című műremeket, azok biztosan ezúttal is kapva kapnak az alkalmon, hogy elmerüljenek Mr. Vonnegut nem éppen mindennapi világában. Ahogy azt már megszokhattuk, ezúttal sem egy délceg hős kalandjait élhetjük át, hanem amolyan világ bolondja, az örökkön-örökké pórul járó kisember csetlik-botlik az elénk táruló oldalakon keresztül. Rudy Waltz tehát nem egy egyszerű figura, ez már akkor kiderül, mikor kölyökként válik gyilkossá, s ha már lúd, legyen kövér, rögtön kétszeressé. Mindez némileg kihatással lesz hátralévő életére, s a mi nevetőizmainkra. Aki azonban ismeri Vonnegut munkásságát, az tudja, hogy ez nem az önfeledt humor könyve, hanem a feketéé. Néha ugyanis nem árt rávilágítani azokra a dolgokra, amelyek mellett az ember könnyedén képes elsétálni, vagy direkt tudomást sem venni róla. Vonnegut pedig az a fajta ember, aki igyekszik kicsit felhívni az ember figyelmét ezekre a dolgokra, még ha nem is éppen a megszokott úton, hanem a maga sajátos, őrült módján.

Maecenas Kiadó

METALLICA – ST. ANGER

Jó pár év – egészen pontosan öt – elteltével a világ talán legismertebb metálbandája ismét új albummal rukkolt elő. Azonban mint olyan sokan másokat, őket is elérte a változás szele, és talán az eltelt évek is közrejátszottak abban, hogy a banda tagjainak felállása kicsit átrendeződött. A kanadai VoiVodhoz távozott Jason Newstedet az indián származású Robert Trujillo váltotta fel, aki azelőtt a Suicidal Tendencies csapatát erősítette. Igaz, hogy Trujillo játéka még nem hallható a lemezen, de a csapat legalább ismét teljes egészet alkot, így ha voltak is fellegek, azok oszlani látszanak, hiszen miközben a Metallica a nagy vízen túl a Linkin Parkkal és a Limp Bizkittel turnézik, addig mi is elmerülhetünk az új anyag nyújtotta élvezetekben. A rajongók legalábbis biztos. Első hallgatásra ugyanis nem gyakorolt valami nagy hatást rám az új lemez, úgy éreztem, hiányzik valami. Hiányoltam valami igazán egyedit, valami kőkemény hangulatfélét. Zeneileg ugyanis nincs itt semmi baj, hihetetlen gitár- és dobszólók várnak ránk, és a számok tényleg kimondottan ütősre sikeredtek, de mégis, valahogy nem áll össze, nem vágyom rá, hogy egymás után többször is meghallgassam. Talán az lehet a hiba, hogy sosem voltam sem a csapatnak, sem a műfajnak a nagy szerelmese, de úgy érzem, ennél valamivel többet is ki tudtak volna hozni magukból. A vérbeli metallicások ettől függetlenül nem járnak rosszul, hiszen ismét minőséget kapnak, csak az ember ennyi év hallgatás után kicsit nagyobb durranást várt volna.



50 CENT – GET RICH OR DIE TRYIN'

El kell ismernünk, hogy az óceán túlpartján, az új világban megszámlálhatatlan rappergyerek szaladgál. Feltűnnek, eltűnnek, néha nemcsak a közönség nemtetszése miatt. Számontartani őket tényleg lehetetlen feladat, de mégis akad néhány kivétel, akinek sikerül megvetnie a lábát a nagyok által uralt területen. Persze ez nem megy olyan egyszerűen, erre talán maga 50 Cent a legjobb példa. Némi drogdealeri múlttal, egy be nem fejezett lemezzel és kilenc golyóval hívta fel magára először a figyelmet. Mindez azért nem olyan rossz sajtó, és a Guess Who's Back lemez megjelenése – Sha Money XL-lel közösen – csak tovább erősítette a féldolláros „arc" tekintélyét. 50 Cent ekkor került Eminem védőszárnyai alá, aki gyorsan lemezszerződést szerzett neki. Az új srác már a 8 mérföld filmzenére is felkerült, és innen már egyenesen vezetett az út a saját albumhoz. Gondolom, valamilyen formában már mindenki szembesült az In da club című slágerrel, ami – valljuk be – nem sikerült olyan rosszra. Ebből kiindulva vágtam neki én is a teljes anyagnak, de csalódnom kellett. Nincs benne olyan erő, amit az ember elvárna egy ilyen háttérrel rendelkező embertől. Hiába volt Eminem figyelő tekintete és többszöri közreműködése, az album meg sem közelíti a mester által kihozott The Eminem Show színvonalát és hangulatát. Persze lehet, hogy csak az én szememet bántja a dolog, hiszen az Államokban az egyik legjobb eladási eredméyt produkálta a lemez, bár megjegyzendő az is, hogy a két földrész ízlésvilága minden, csak éppen egyező nem.

IN-GRID – RENDEZ VOUS

Ismét csak egy olyan előadó bemutatkozó lemeze kerül terítékre, aki hihetetlen erővel robbant be az európai listák élvonalába. Ha az előadó neve talán nem is mond semmit, a Tu es foutu már mindenkinek be kell, hogy ugorjon. A szinte végtelenül egyszerű dallamvilággal (tüp-tüp-tüdüdüp-tüttü) megáldott szám hihetetlen gyorsan mindenki kedvencévé vált, és egy időben még én is örömmel csatlakoztam a szöveg előadásához a magyar vonatkozású részeknél, úgymint: lö sütikrém. Egy dalocska azonban nem ad okot túl nagy reményekre, így némileg kétkedve álltam neki a teljes lemez meghallgatásának. Amikor pedig az ember nem vár sokat, akkor érik a legnagyobb meglepetések. A tizenkét tracket számláló album igen változatos képet mutat. A nyelv végig francia, ami azért is érdekes, mert maga a hölgyemény olasz, de manapság ezen már nem is csodálkozunk. A lényeg, hogy akiknek tényleg bejött a már említett „nóta", és mind a mai napig szívesen hallgatják, azoknak 100%, hogy az egész album ki fogja elégíteni az igényét. Bár a teljes zenei anyag épphogy háromnegyed óra, mégis felvonultat jó néhány igen kellemes dallamot, a lendületes, happy számoktól a kicsit szomorkásabb, merengősebb szerzeményekig. Ennek a lemeznek pedig van hangulata – ugyan lehet rá mondani, hogy tömegtermék, egy divathullámon lovagol, de ha így is van, a lényeg, hogy azt megfelelően teszi. Az ember nem ugorja át az egyes számokat, mert minden a helyén van, nem lóg ki semmi a sorból, az egész úgy jó, ahogy van. Kellően popos, néhol kicsit diszkósabb hangvételű, de ugyanennyire egyedi is, így az ember könnyen képes beleszeretni, és az átlagosnál többször végighallgatni.

COLDPLAY – A RUSH OF BLOOD TO THE HEAD

Legvégül egy olyan csapat és album maradt, ami némileg elüt az ajánlón belül bemutatott társaitól. Tipikusan olyan csapatról van szó, akit nem azért hallgattam meg, mert a csapból is ők folynak, mert éppen valami botrány van körülöttük, vagy mert az előző albumuk annyira bejött, hanem azért, mert egyszerűen jók. Amikor először hallottam a Clocks című számot – akkor még a címét sem tudtam – az egyik égi zenecsatornán, elsőre nagyon megfogott. Fantasztikus dallamok, igazi összhang, kellemes előadói hang, igazi jó rockzene. Meghallgattam, jó volt, el is feledkeztem róla egy időre. Amikor másodszor halottam, már kíváncsi voltam, kik is ezek a srácok. Kiderült: Coldplay. Azóta sem tudok róluk sokkal többet, csupán annyit, hogy egy angol, egy skót és egy walesi srác összeállt, és valami eszméletlen jó muzsikát nyomnak. Ha csak egy kis kikapcsolódásra vágyik az ember, berakja ezt a lemezt, eldől az ágyon, esetleg egy kényelmes fotelben – a hely és az idő igazából lényegtelen –, és csak hallgat. Méghozzá zenét. A jobbik fajtából. Végig nyugodt ütemben, itt-ott kicsit ráerősítve, de az elejétől a végéig valami megfoghatatlanul jó stílusban, amitől még a plafon repedései is érdekesnek tűnnek. Tizenegy szám, alig egy óra zene, de mégis olyan kikapcsolódás, ami kicsit kizökkent a rohanásból, elgondolkodtat, pihentet. Tökéletes megoldás vasárnap délutánokra vagy fáradt estékre, mindenkinek, mindegy, hogy szereti-e ezt a fajta stílust, vagy sem.

IndyCar Series

Amerikában a Forma 1-nél is népszerűbb, itthon azonban általában csak a „körbe-körbe egy pályán, dögunalom" reakciót váltja ki az emberekből ez az autóverseny-sorozat. Hogy érdemes-e mégiscsak beülni egy körre, és kideríteni, mit esznek ezen az eszeveszett száguldáson az amcsik - kiderül a következő számunkból! Különösen kíváncsiak vagyunk a tanulásra képes AI-ra, amit állítólag már hónapok óta a legjobb IndyCar-pilótákkal „edzetnek"...

The Great Escape

A klasszikus '63-as Steve McQueen-film feldolgozásában a mostanság felkapott börtönbol szökés motívum (Prisoner of War, Rebels) kerül ismét reflektorfénybe. Helyszínünk egy második világháborús német fogolytábor, ahonnan hőseink összehangolt, bravúros munkájával léphetünk csak meg, változatos akció-, taktikai- és kalandjáték-elemeket legyűrve. A szökés azonban csak a kezdet: az üldözésünkre indult náci kommandó előli menekülés még keményebb dió lesz!

Republic: The Revolution

Nagy merészségre vall egy olyan játékot beígérni a következő számunkba, ami már vagy öt éve készül; bátrosságunkat azonban maga Demis Hassabis ígérete táplálja, aki személyesen ígérte meg, hogy augusztusra már tényleg kész lesz a játék. Mi mindenesetre nagyon várjuk, mert az ígéretek szerint olyan játék közeleg, amit még nem látott a világ: egy teljes ország vár arra, az utolsó kóbor macskáig tökéletesen lemodellezve és páratlan AI által szimulálva, hogy fenekestül felforgassuk az életét, és forradalmat kirobbantva magunkhoz ragadjuk a hatalmat.

Etherlords 2

A gyujtögetős kártyajátékokat a Heroes-sorozat hagyományaival ötvöző Etherlords a maga idejében igen kellemes színfolt volt a stratégiai játékok palettáján - most pedig jön a folytatás, ami még nagyobb, még szebb, még gonoszabb, és még több ötletet loptak bele a Magic the Gathering kártyajátékból... Ether világát halálos veszély fenyegeti egy félisteni hatalmú mágus kísérletei jóvoltából. Minden nép, minden varázslóiskola összefog ellene, de a játékosnak még így is fel kell kötnie az alsóneműt, ha meg akarja akadályozni a világvégét.

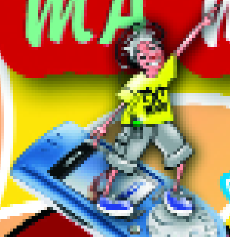
A következő teljes játék:

AquaNox

A XXI. században az emberiség környezetszennyezéssel, a természet kizsigerelésével és háborúkkal csaknem teljesen lakhatatlanná tette a Föld felszínét. Fajunk az óceán mélyére menekült, hatalmas kupolavárosokat épített, és most ott folytatja életét. Ebbe a világba vezet el az AquaNox című tengeralattjárós akciójáték, ahol a zsoldos Emerald Flint szerepében kell 34 küldetésen át szétlőni az összes ellenségünket. A játék legnagyobb erőssége a grafikai kivitelezés, ami még ma is elismerő pillantásokat válthat ki a játékosokból - a gépigénye viszont ehhez képest meghökkentően alacsony. Vérbeli akciószimulátor, ami kikapcsol, és élvezet a szemnek: jövő hónapban a PC GURU CD-mellékletén!

Minimális gépigény: PIII-400MHz, 128MB RAM, 16MB-os grafikus kártya, 500MB HDD

MA MILYEN LEGYEN A MOBILOD?



a nap csengőhangja!

Summer Nights (Grease)

PG91014

textboy.hu

CSENGŐHANGOK

ÚJ CSENGÉSEK

TOP 10

A LEGJOBB CSENGÉSEK EGY HELYEN!

TOP

LOGÓK

TOP LOGÓK

TOP 10

PG67154 PG67163 PG67063 PG68247

LOGÓK ALCATEL MOBILRA

PG52034 PG52035 PG52036 PG52037

PG52038 PG52039 PG52040 PG52041 PG52042 PG52043 PG52044

PG52045 PG52046 PG52047 PG52048 PG52049 PG52050 PG52051

PG52063 PG52064 PG52065 PG52066 PG52067 PG52068 PG52069

Vezetékes telefonról:

06-90-432-446

Hívd a fenti emelt díjas telefonszámot, add meg a kiválasztott logó vagy csengés kódját és a mobilszámot, ahová kéred.

SMS-ben:

06-90-626-626

SMS-ezd el a kiválasztott logó vagy csengés kódját!

TÖBBSZÓLAMÚ CSENGÉSEK

Többszólamú csengéshez:

- Tölteni is a csengést!

KÉPÜZIK

TOP KÉPÜZIK

TOP 5

KÉPÜZIK

ÚJ KÉPÜZIK

SMS társ

TALÁLJ TÁRSAT SMS-BEN!

SMS-ben küldd a PGTARS szót a

06-90-631-666

AZ SMS DÍJ CSAK 76 Ft+ÁFA

Info: 06 (1) 455-70-04 Telemedia Kft.

HA CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI: ... **HA LOGÓT VAGY KÉPÜZIT SZERETNÉL SIEMENS MOBILRA LETÖLTENI:** ... **HA LOGÓT SZERETNÉL ALCATEL TELEFONRA:** ... **HA TÖBBSZÓLAMÚ CSENGŐHANGOT SZERETNÉL LETÖLTENI, AZT A KÖVETKEZŐ KÉSZÜLÉKEKRE TEHETED:** ...

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Berényi Zoltán (Bear)
Szerkesztők: Giczi Gyula (JuliuS), Sashegyi Zsolt (Sasa), Hanula Zsolt (Hancu)
HW szerkesztő: Kovách Kornél
CD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris)
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco)
Laptervezés: Kristóf Gábor
Korrektor: Kolozsvári Zsófia

Készítette a GAME MEDIA Lapkiadó Kft. szerkesztőgárdája, a Vogel Burda Communications Kft. megbízásából.

A szerkesztőség címe:
GAME MEDIA Lapkiadó Kft. 1088 Budapest, Rákóczi út 1-3.
Tel: (06-1)-888-3402

Levelezési cím:
PC GURU 1325 Budapest, Pf. 315

E-mail cím: pcguru@pcguru.hu
Honlap: www.pcguru.hu

Kiadó:
Kiadja a Vogel Publishing Kft.
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató
Tel: (06-1)-888-3470, Fax: (06-1)-888-3499
Asszisztens: Rátky Marianne
Tel: (06-1)-888-3471, Fax: (06-1)-888-3499

Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1088 Budapest, Rákóczi u. 1-3.
Szilágyi Katalin Tel: (06-1)-888-3454
E-mail: kszilagyi@vogelburda.hu
Bálint Sámuel Tel: (06-1)-888-3451
E-mail: sbalint@vogelburda.hu

Terjesztés:
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai
A LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül, RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER, üzemanyagtöltő állomásokon.

Terjesztés gondozása:
HÍRVILÁG PRESS Kft.
Tel./Fax: 411-0491, E-mail: hirvilag.press@hirvilag.axelero.net

2002. II.félévi átlag terjesztett példányszáma a MATESZ által auditálva: 24672/hó

A PC GURU e havi száma 25000 példányban készül.

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fazekas Anita, Tel: (06-1)-888-3421
Rehó Rita, Tel: (06-1)-888-3423
terjesztes@vogelburda.hu

Megjelenik havonta, ára 1696 Ft

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft. Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3, Pf. 362

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 7776 Ft (6 szám), **egész évre:** 15552 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a **Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u.10/A, levélcím:HELÍR, Budapest 1900**), átutalással a **HELÍR 11991102-02102799** pénzforgalmi jelzőszámra, ezen kívül **Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóságkerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban**.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3888 Ft (3 szám), **fél évre:** 7776 Ft (6 szám)
egész évre: 15552 Ft (12 szám)

Montírozás és nyomás: Kossuth Nyomda Rt.

Lapunkat rendszeresen szemlézi Magyarország legnagyobb médiafigyelője az
»OBSERVER« BUDAPEST MÉDIAFIGYELŐ KFT.
1084 Budapest, Auróra u. 11.
Tel.: 303-4738, Fax: 303-4744
E-mail: marketing@observer.hu
http://www.observer.hu

A PC GURU tesztgépeit a ***CASE Hungary Kft***. biztosította.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt CD-rom mellékleteket az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékleteket az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhatnak olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A CD-romok a legtöbb felhasználói szoftverrel futtathatók, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered.

A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a CD mellékletek által a CD-kben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

REBELS
PRISON ESCAPE™
Megszöksz vagy Meghalsz!
kapható július 15.-től a boltokban
Philos laboratories
ECOBIT
2003 legjobban várt magyar fejlesztésű és nyelvű játéka
megrendelhető : ECOBIT Rt. 1077 Budapest, Wesselényi u. 25 tel.:1 478 0914 www.ecobit.info sales@ecobit.hu